Tot.439

《鬼泣HD 合集》成就奖杯攻略 · 编辑非常荐之独立游戏精品《坑人》

游戏机实用技术

VGT·MC



176页攻略特刊

研究中心
人中北斗

DLC 补完计划
刺客信条 起源
法老诅咒
流程攻略 + 历史背景考究

德军总部 II 新巨人
寂灭死神探员日志 / 威金斯上尉事迹录
全收集潜行流程攻略

读游戏
硝烟下的加利亚
青光中的女武神
战场女武神系列剧情梳理

战场女武神 4

一周目主线 S 评价攻略
队员断章 + 游击战斗 + 敌方王牌资料

二之国 II 王国再临

流程攻略 + 全支线解说 + 梦幻迷宫介绍

盗贼之海

系统详解 + 航行指南 + 海盗心得

进击的巨人 2

系统解说 + 攻略心得

孤岛惊魂 5

希望郡观光指南

附赠
岁月拼盘怀旧别册

ULTRA CONSOLE GAME
2018.4A
定价：RMB 28.00
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006


授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
我们天生就是卡饭
名厂CAPCOM黄金十年
精华荟萃
CAPCOM
首批赠送限量特典
PVC贺年文件夹
HAPPY NEW YEAR 2017
世界最具影响力的游戏公司之
黄金十年 佳作无数
UCG
CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴


授权中文版
再次加印 扫描购买
定价
88元
Bloodborne
Official Artworks
官方艺术设定集
渴求苍白之血啊。
只为完成狩猎之路。
From Software
完美展现
血源诅咒
绝妙的艺术世界
UCG
血源诅咒 官方艺术设定集


双平台
全球销量超过
1000万
百余家媒体
平均打分高达
95%
一年内狂揽
249项
游戏大奖
赠 独家特典
末日大杀器
板儿砖小抱枕
THE ART OF
THE LAST OF US
「最后生还者」
官方设定资料集
正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 NAUGHTY DOG
官方授权中文定制版
淘宝端扫码购买
UCG
优惠价
79元
包邮
定价
96元
现已
重磅来袭

TV GAME半月刊
2018.4A



©SEGA

总第 439 期

COVER STAFF
封面用图：战场女武神4
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 4 月 1 日
定　　价：人民币 28.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P40
坑人

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 **游戏情报站**
005 **黄金眼**
新闻专题
008 打造独立游戏的新乐园
——任天堂春季独立游戏直面会资讯汇总
012 **深度视界**
前线狙击
016 像素跑者3
018 噬血代码
022 英雄传说 闪之轨迹Ⅳ
028 Fate/新世界 LINK

游技术
NOW PLAYING

开放世界+
战棋游戏有没有搞头

DLC补完计划
030 刺客信条 起源：法老诅咒
036 德军总部Ⅱ 新巨人：
寂灭死神探员日志/威金斯上尉事迹录
编辑非常荐
040 坑人
044 **游戏进行时**
048 **软硬兼施SP**
050 **VR乐园**
攻略透解
052 战场女武神4
072 孤岛惊魂5
079 进击的巨人2
094 盗贼之海
109 二之国Ⅱ 王国再临
研究中心
128 人中北斗
成就奖杯堂
136 鬼泣HD 合集

99个成就1000点
闻者伤心
听者流泪

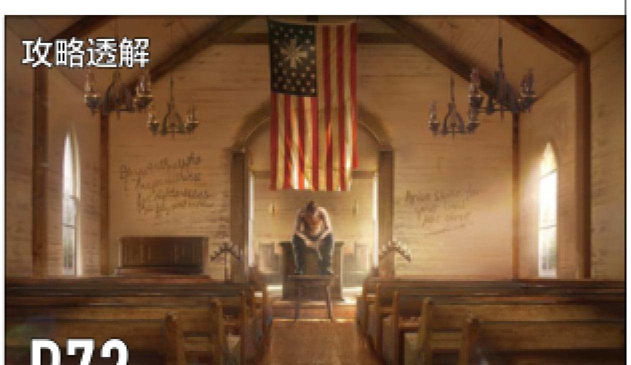


P150
硝烟下的加利亚 青光中的女武神
——《战场女武神》系列剧情梳理

游深度
CULTURES OF GAMER

144 **游朝忆日**
146 **闲话宝可梦**
148 **猎人集会所**
读游戏
150 硝烟下的加利亚 青光中的女武神
——《战场女武神》系列剧情梳理
159 **游戏兵工厂**
162 **ASAP情报中心**
166 **读编往来**
170 **小编寄语**
174 **新作发售表**

最强狙击枪
巴雷特的
前世今生



P72
孤岛惊魂5

GAME NEWS STATION

游戏情报站

游见识 PREVIEW & REVIEW 游戏情报站

TOPIC

维旺迪正式宣布放弃收购育碧 腾讯入股并和育碧建立合作关系

在经过三年的收购攻防战后，维旺迪收购育碧的计划最终以失败告终。按照法国法律，他们只需要占有超过30% 的股份就能控制育碧，而在今年年初，维旺迪的持股份额为 27.27%。然而即便如此的接近胜利，他们依然失败了。在 3 月 21 日，育碧官方宣布已经和维旺迪达成出售全部股份的协议，27.27% 的股份也将全部抛售。这些股份的其中一部分由育碧创始人 Guillemot 兄弟购入，一部分由育碧启动回购，其余部分则归于游戏开发商的两个新的长期投资者：安大略省教师养老金计划（Ontario Teachers' Pension Plan）以及中国玩家熟悉的腾讯。

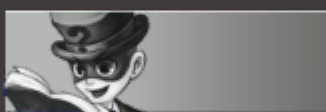
单纯从资本利益的角度来看，这份协议是双赢的。育碧摆脱了收购的阴影，继续保持独立，用育碧掌权人 Yves Guillemot 的话说，育碧将可以继续“为自己的独立奋斗，而不应该受其它公司的影响偏离目标。”而维旺迪则大赚了一笔：在过去三年他们投入了 7.94 亿在收购育碧上，而在最后抛售时，这些股份的价值现在已经超过了 20 亿美元。除了抛售股份外，维旺迪在今后五年内将不能购入育碧的股份。



回购的股份中，其中 8.1% 的股份归育碧；2.7% 的股份则由 Guillemot 兄弟购入，这也让他们在育碧的持股到达了 15.6%。另外两个新的长期投资者，其中安大略省教师养老金计划将拥有 3.4% 的股份，而腾讯将持有 5% 的股份。据消息表明，腾讯将以 4.52 亿美元获得育碧 5% 的股份，并将和育碧建立合作关系，旨在“在未来几年显著增加育碧作品在中国的覆盖面”。但至于是哪些“育碧作品”，育碧方面并没有进一步声明。另外值得注意的是，腾讯虽然占有股份，但并没有获得董事会的席位，其持有的股份也不会转让或者增持。

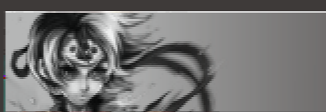
编辑围观 COMMENTS

稀饭



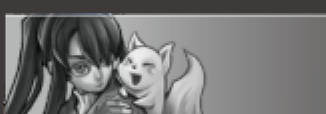
育碧反击收购成功后，我看到最多的说法是玩家怼的对象从维旺迪变成了腾讯。但实际上两者身份不太一样，前者是大财团出于商业策略考虑上的收购，后者其实不算是自身主动购入股份的对手，更像是被育碧拉拢的潜在商业合作伙伴，入股只是一种交易手段而已。

余烬



年轻化的用户群是育碧和腾讯共有的特征之一。也正因为这种相同理念，育碧与腾讯的合作可能还真能够摩擦出一些火花。但腾讯毕竟是一家互联网公司而非游戏公司，商业价值的提升意味着艺术价值的下降，从这一点上来说两者又有很大的不同。

三日月



在这次反收购胜利中，最显眼的反而是腾讯的存在。不过从协议的内容来看，腾讯与其说是入股，倒不如说是一种示好的手段而已。近年来腾讯不断出手收购国外工作室，而这些工作室大多到现在也保持独立性，因此两者的合作对于中国玩家来说未尝不是一件好事。

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

NS 变砖？任天堂：建议玩家使用官方配件



去年发售的 NS 是近年甚至是有史以来销售状况最好的游戏主机，无论是其设计理念还是旗下的第一方游戏都令很多玩家难忘。但这么完美的主机依然有着一些让部分玩家不满的缺点，其中之一便是底座，散热和刮屏成为了让很多玩家为之诟病的问题。于是，第三方配件也因此营运而生，但最近有不少使用了第三方配件的玩家发现，他们的 NS 变砖了。

除了将原因归咎在出问题的第三方配件以外，也有用户认为问题出在了 NS 的设计上：NS 的 Type-C 端口实际上并不完全符合 Type-C 标准。在对标准化协议的使用上有着瑕疵，因此当用户尝试使用第三方设备时，可能会导致主机工作异常，甚至是变砖。但这种说法针对的是一年前的 NS，且这个问题理论上可以通过更新固件来解决，因此具体原因仍待官方查明。

针对这一现象，任天堂建议玩家在 5.0.0 固件更新之后，尽量使用官方产品。而出问题的第三方配件生产商 Nyko 则声称尚未分析出问题的确切性质，还需要进一步测试。

业界声音 THE VOICE

我真的希望我们不会从游戏产业中失去它们（单机游戏）。



Cory Barlog
《战神》总监

在接受采访时，Cory Barlog 谈到了他关于单人游戏的看法，他认为多人和合作游戏，甚至是包含微交易要素的游戏都是可以接受的。但单人游戏依然非常重要，一段完整且优秀的单人游戏所带来的体验无可替代，同时也是玩家最想得到的东西。

CALENDAR 周·游记

2018.3 Mar

星期六

19 ●Koei Tecmo 董事会发表公告，现任董事鲤沼久史，升任代表董事兼副社长，并继续担任子公司光荣特库摩游戏（Koei Tecmo Games）社长；而早矢仕洋介被任命为光荣特库摩控股公司董事，娱乐事业部首席副事业部长，并继续兼任 Team NINJA 品牌长。

星期日

20 ●CD Projekt 在波兰弗罗茨瓦夫开启了新工作室，团队人数为 18 人，以援助《赛博朋克 2077》项目的开发。



星期一

21 ●育碧发布消息称他们已和维旺迪达成出售其持有的全部 27.27% 股份的协议。对于这些股份，一部分由创始人 Guillemot 兄弟购入，一部分由育碧启动回购；其余部分则归于游戏开发商的两个新的"长期投资者"：安大略省教师养老金计划（Ontario Teachers' Pension Plan）以及腾讯。育碧长达三年的反收购终于宣布告一段落。

星期二

22 ●CD Projekt 公布 2017 财年报告，其销售额超过了 2016 财年。而"《巫师》系列"三部曲的销量已经超过 3300 万，其中《巫师 3 狂猎》占了总销量的绝大部分，在发售的前三年，本作的销售收入为前作的 15 倍（包含 DLC）。

●中文版《超级马力欧银河》正式登陆英伟达 Shield 商店。和原版相比，本作不光对应简体中文，并且画质达到了 1080p。

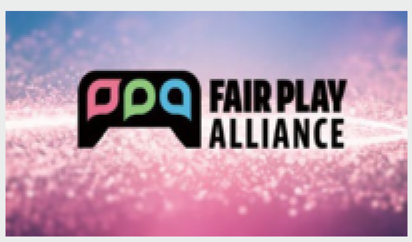
星期三

23 ●《战神》总监 Cory Barlog 在推特上表示本作已经完成全部开发工作，并正式送厂压盘。《战神》将于今年 4 月 20 日发售，对应官方中文。



星期四

24 ●由暴雪、Epic、Twitch、Xbox 等 30 多家游戏开发商、发行商、科技公司宣布成立公平竞技联盟（Fair Play Alliance），目标之一是"鼓励公平竞争与健康的社群"。



星期五

25 ●台湾 BNEI 今日宣布，《新高达破坏者》繁体中文版将于 6 月 21 日登陆 PS4 平台，6 月 22 日登陆 Steam 平台。

星期六

26 ●据开发商 Cloud Imperium Games 透露，《星际公民》的注册用户数量已经超过了 200 万，而众筹总金额则达到了 1.81 亿美元。



星期日

27 ● Square Enix 宣布将成立全球工作室 Luminous Productions，并同时开始招募游戏开发人员，由《最终幻想 15》的监督田畑端担任 COO 兼团队首脑。

LUMINOUS PRODUCTIONS

星期一

28 ● Square Enix 宣布，欧美版《勇者斗恶龙 XI 追忆逝去的时光》将在 2018 年 9 月 4 日登陆 PS4 和 Steam 平台。其中欧美版将加入欧美配音、新难度以及拍照模式，UI 和系统也会得到相应的优化。而 NS 版的发售日依然未定。

●索尼官方宣布中国大陆地区 PS VR 套装价格将于 3 月 29 日起永久下调，基础套装与精品套装均降价 600 元，价格分别为 2399 元和 2799 元人民币。

星期二

29 ●由 Techland 开发的 2015 年丧尸类跑酷生存游戏《消失的光芒》（本刊曾用译名《泯灭之光》）更新了简体中文，对应全平台。



星期三

30 ● Hello Games 宣布将在今年八月为《无人天空》推出一个名为“Next”的全新更新内容，并且游戏将在那时登陆 Xbox One，并支持 4K/HDR 以及 XOne X 强化。

● Koei Tecmo 特库摩宣布“《信长之野望》系列”全球累计出货量正式突破 1000 万份，本作初代于 1983 年推出。



游见识 PREVIEW & REVIEW 游戏情报站

业界声音 THE VOICE

（敢于冒险）就好像是硬币的两面。如果你放任开发者乱来，这样做只会浪费一大笔钱。开发者应该从一开始就清晰地知道自己想做一款怎样的游戏，而不是胡乱花钱。投资方和开发者要互相理解：投资方鼓励开发者在制作游戏勇于冒险，而开发者也应该努力让投资得到回报。



Josef Fares
《逃》制作人

以直言不讳、敢于冒险著称的 Josef Fares 在一次访问中谈到了他关于“敢于冒险”的看法，他觉得对于开发者来说,在游戏开发中“敢于冒险”是一件好事，但不能因此而顾此失彼，毕竟“好游戏”才是所有人最终想要的成果。在访问的最后，Josef Fares 还提到了顽皮狗和索尼，认为他们在“敢于冒险”和“成功的 3A 游戏”间取得了绝佳的平衡。

”3“什么的不需要的 Steam 去年营收 43 亿美元

SteamSpy 是一个统计 Steam 商店销售额的网站，其创始人 Sergey Galyonkin 在最近召开的 GDC 2018 开发者大会上透露了去年一些 Steam 平台的销售数据。其中预计去年 Steam 收入达到了 43 亿美元，43 亿美元同时也是历史最佳。而 Steam 平台目前有 2.91 亿账户，其中有 6300 万都是在 2017 年新增的，占总用户量的五分之一以上。

当然，这个骄人的成绩离不开去年最火的游戏《绝地求生》，这款光在 Steam 上就卖了 2800 万份的游戏除了创造了 6 亿美元的营收以外，还间接增加了 Steam 的用户数量：去年有 6300 万新用户加入 Steam。

中国用户的数量在去年得到了明显的增长，但即便如此，在玩家数量、花费以及活跃度上，美国依然占据了头把交椅，人均购买游戏数量更是中国玩家的 6 倍。简单而言就是，中国用户往往会因为个别的一两款游戏而选择 Steam。这也不难明白为什么在《绝地求生》中，中国玩家的平均投入时间是美国玩家的两倍。

另外 Sergey Galyonkin 还专门提到了独立游戏，他认为 Steam 虽然推出新游戏的速度非常快，但其中有不少是劣质游戏。这些游戏的存在不光影响了 Steam 的开发环境，也减少了独立游戏的曝光率，独立游戏开发商的收入也因此受到了极大的影响。





黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 库罗德·沃雷斯 ■出自《战场女武神4》
■Coser 苍穹 ■插画 西达cida

游戏月旦评

进击的巨人2
进击的巨人2



NS/PSV/PS4

[25]

■Koei Tecmo ■动作
■2018年3月15日 ■中文版

游戏简介：本作是由以打造“《无双》系列”而知名的ω-Force所开发的《进击的巨人》续作，主线剧情涵盖了TV版一、二季。玩家将扮演一名自创的无名战士，和来自《进击的巨人》原作中的诸多角色一起并肩作战，向袭来的巨人们发起反击。

·fans向 ·酣畅爽快 ·暴力表现

优点
· 忠实再现原作
· 动作爽快流畅
· 游戏内容丰富

缺点
· 存在掉帧现象
· 关卡场景略单调

本作无论在系统上还是耐玩度上，都可以说是前作的全方位强化版，出场并可操作的原作角色多达37位，故事上也增加了动画第二季的剧情。操作方面对原作“立体机动”的还原非常忠实，玩家可以充分享受在战场上纵横驰骋，于电光石火间斩杀巨人的爽快感。而能**以自定义角色的身分和诸多原作中的人气角色并肩作战或在日常活动发生互动的体验也非常有趣。**加上还有丰富的联机内容和刺激的地狱模式，无论是不是《进击的巨人》粉丝，本作都是值得一玩。



▲以原创自定义角色的独特视点来体验剧情，并与诸原作角色展开互动是本作的最大魅力之一。

凭借前作的优秀基础，2代在立体机动装置移动和砍杀巨人的手感上依旧出色，新引入的奇袭和捕获等元素也丰富了战斗的玩法，团队作战感更强。不过前作的缺点也依旧延续，可操作角色增多但差异性小，巨人的种类受限于原作设定也很难给玩家新鲜感，中后期枯燥乏味的重复操作也比较容易令人厌烦。

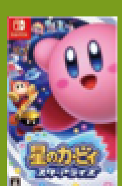
由于题材的关系，游戏玩起来和1代差不多。剧情方面收录到动画第二季，并有原创角色和原创故事，而通关后还能返回之前的关卡营救原作中死去的角色。通关以后的地狱模式更是杀时间的重头，各种刷刷刷的要素层出不穷，如果喜欢游戏的战斗方式那么一定能找到乐趣。

VG评论 COMMENTS

handiu 评《进击的巨人2》
立体机动装置飞来飞去很爽，砍巨人也不是很简单，希望下一作能丰富一下任务和攻击方式。

游戏深度陈米者 评《进击的巨人2》
本作NS版主机模式的特效和帧数都很足，不过掌机模式在植物和特效方面会有较大的阉割，想要有更好的游玩体验建议在主机模式下游玩！

星之卡比 新星同盟
星之卡比 新星同盟



NS

[23]

■Nintendo ■动作
■2018年3月16日 ■中文版

游戏简介：本作是“《星之卡比》系列”登陆NS平台的首款新作，收录系列史上最多的28种复制能力，并增加蜘蛛、艺术家、如意棒以及庆典4种新能力，还有能够将敌人转化为盟友并将不同能力进行组合的全新要素。游戏支持最多4人游玩，使用amiibo还能获得道具！

·多人同乐 ·轻松欢快 ·可爱无敌

优点
· 组合能力新奇有趣
· 细致的教学说明
· 完全中文化

缺点
· 整体游戏流程偏短
· 关卡设计略有重复
· 缺乏重复游玩内容

本作保持了系列一贯轻松有趣的游戏体验，收录系列最多能力数的同时，还丰富了各种能力的操作性，细致的操作说明更有助于玩家上手。优秀的盟友AI和互动设计保证玩家在单人游戏时也能获得流畅的游戏体验，复古关卡以及彩蛋内容也十分用心。然而在画面和帧数表现方面称不上亮眼，**整体游戏内容方面就算加上通关后开启的隐藏内容也稍显匮乏并缺少挑战**，重复的关卡体验和BOSS战更无法令人满意，最终BOSS战的表现算是本作最大的亮点！


▲多人游戏乐趣翻倍。

悠闲有趣依旧是本作的最大特征，游戏内的大世界包含着众多小关卡，难度都很亲民，新手完全不用担心卡关。本作对比以往多了一些新的玩法，比如把敌人变成同伴、能力融合等，新平台也赋予了本作更加高清华丽的视觉体验。遗憾的是游戏流程依旧很短，一周目下来不会超过10小时。

清爽可爱的卡通风格画面让人心旷神怡，系统也简单易上手，各种全新的变身能力与组队合作的玩法为本作带来了非同寻常的乐趣，不过本作作为面向儿童和女性玩家的游戏，整体风格偏向轻松愉快，对于一部分追求难度的硬核玩家来说或许较难体会到本作的魅力。

VG评论 COMMENTS

Darassi96 评《星之卡比 新星同盟》
本作流程有点短，同屏战斗时也有点乱，有时候根本找不到自己在哪。不过和朋友一起玩还是挺有趣的。

铁样撇 评《星之卡比 新星同盟》
游戏的流程真的很短，解谜很简单，迷宫也简单，通关之后就是收集拼图的刷刷刷。

盗贼之海
Sea of Thieves



XOne

[21]

■Microsoft ■动作冒险
■2018年3月20日 ■美版

游戏简介：本作是微软最新推出的海盗题材网游，支持 XOne 与 Win10 平台互相联机。玩家将扮演一名初出茅庐的海盗，和从世界各地招募而来的同伴们一起探险、寻宝、打怪，最终成长为一名传奇海盗。本作已加入 XGP，新玩家可以在为期 2 周的体验期内免费试玩。

·多人联机 ·动脑解谜 ·合作同乐

优点
· 逼真的海水表现
· 多人合作其乐无穷
· 优秀的航行体验

缺点
· 任务重复度过高
· 可玩内容偏少
· PVP 机制有待提升

作为一款海盗题材游戏，本作对于大海的塑造可圈可点，逼真的海水建模和航行体验让玩家亲身体验了一把“晕船”的感觉。在玩法方面，玩家之间的互动、声望和任务系统的结合、随机激活的骷髅岛事件，都能让玩家在短时间内获得愉快的游戏体验。但本作的缺点也同样致命：多样性不足的岛屿和任务、糟糕的网络状况、贫瘠的内容和活动机制很难持续吸引玩家的关注。**虽然游戏的潜质令人期待，但最终效果如何还得看制作组接下来的更新情况。**


▲无名岛上的落日。

游戏本身有着一个非常出色的框架，虽然单人游戏的体验不算出色，但如果能找上一两个好友的话，扮演海贼展开冒险，乐趣就会成倍增长。可惜的是现在的游戏版本里，框架下可玩的内容极少，游戏本身也缺乏角色成长系统，只靠装饰用的皮肤很难让玩家有一直“刷”下去的动力。

如果除开没有中文以及游戏内容不够丰富这两点外，《盗贼之海》的表现是相当不错的。出色的海面效果，有趣的多人联机，让游戏前 10 个小时的体验异常出色。不过深入玩下去就会觉得有些单调，只能期待未来的不断更新了。另外一定要叫上好友来玩，这样才能获得最大乐趣。

VG评论 COMMENTS

猎光 评《盗贼之海》
游戏很休闲很放松，更倾向于社交游戏，如果能邀约上几个老友划划船吹吹水喝喝酒什么的体验极佳。但是游戏内容比较少，再加上延迟以及语言问题，让人很难爱起来。

cant1101 评《盗贼之海》
游戏展现出来了海盗的本质，开船、寻宝、掠夺都能体验到。虽然目前游戏可玩元素不足，但因为已经做出的内容体验很不错，所以还是期待持续更新。

战场女武神4
战场女武神4



PS4

[25]

■SEGA ■策略角色扮演
■2017年3月21日 ■中文版

游戏简介：“《战场女武神》系列”时隔 7 年的正统续作，故事的时间线与初代平行，视角则转到了联邦军方面。剧情讲述了第二次欧洲大战爆发时，节节败退的联邦军破釜沉舟，准备实施直击帝国首都的“北十字星作战计划”，而主角所属的 E 小队就在其中。

·经典再续 ·策略战术

优点
· 画面风格充满美感
· 战斗系统独具魅力
· 关卡设计战略感强

缺点
· 剧情设定有待商榷
· 人物刻画有失水准
· 主线关卡难度稍低

4 代从游戏风格到系统设定都回归初代，删除了之前为掌机版特地追加的各种刷刷要素，游玩起来畅快不少。系统方面，新增的直接指挥、舰船命令以及掷弹兵都极具战略价值，为速攻提供了更丰富的基础。战场上的各式天气、场景元素也能让玩家感受到新意。不过主线关卡的整体难度稍低，通关后追加的高难度游击战斗才能满足喜欢挑战的玩家。另外本作的剧情尤其战争观有待商榷，我方几名主要角色的刻画也存在问题，远没有达到之前的高度。


热血推荐
▲独特的BLiTZ战斗系统是本系列的一大特色。

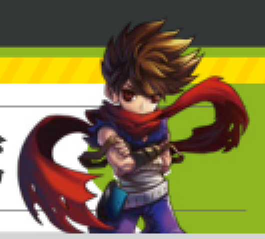
也许是由于大胆革新后的《苍蓝革命之女武神》表现不佳，使得本作稍显保守，缺少让人眼前一亮的实质性革新，且在画面表现上的进化不够显著。不过，从联邦的视角来审视第二次欧洲大战让本作的剧情很新鲜。新兵种掷弹兵让可执行的战术变得丰富，同时敌军中掷弹兵的出现也让行进路线更加讲究。

比起“创新”得不堪入目的《苍蓝革命之女武神》，看起来非常吃老本的本作倒是让人玩得颇为入迷，无论是新加入的战略要素还是关卡的挑战性都令人满意。界面和系统设计上有一些显得僵硬的地方，但问题不大。要说最大的遗憾，则是剧情上没什么亮点，角色性格也颇为套路化。

VG评论 COMMENTS

皓月君 评《战场女武神 4》
本作还是相当有意思的，特别是在一周目面对强敌和打追加的 C 难度游击战的时候，可以感受到关卡满满的恶意。最吸引我的是慢慢去研究如何运用指令和 S/L 压缩回合数。

夜刀神 评《战场女武神 4》
本作的剧情算是比较沉重了，战争也是大场面，对反派的人物塑造反而好于主角团。



苍穹

《战场女武神》的系列粉丝，经历过在 PS3 上初见 1 代时的震撼，也见证了 2、3 代在国内的人气攀升，与很多玩家一样将《苍蓝》视作黑历史。不过个人始终觉得 PSP 两作为了迎合掌机而引入的“刷刷刷”要素有些过火，4 代这种回归原点的做法非常对胃口。虽然这次的进化感稍欠，剧情也颇具争议，但还是希望系列能够继续走下去。



余烬

虽说《苍蓝革命之女武神》这部作品被粉丝们所唾弃，但作为本作的攻略负责人，我个人依然非常欣赏这部作品的创新精神，即便这些创新并不成功。在结束了加利亚三部曲之后，我对于《战场女武神 4》的期望就是有所突破，但实际体验下来这种突破几乎没有。



三日月

开放世界游戏很多都存在着重复度高和关卡演出割裂的缺点，而这些缺点往往需要游戏引导玩家自己“开发新玩法”来解决，在这点上《孤岛惊魂 5》做得还算令人满意。本作依然是常见的“育碧流水线游戏”，优点和缺点同样明显。不过游戏音乐倒是相当出色，推荐各位读者即便不玩游戏也要找来听一听。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为**“热血推荐”**

二之国Ⅱ 王国再临

二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム



PS4

[24]

■Level-5 ■角色扮演

■2018年3月23日 ■日版

游戏简介：Level-5旗下著名RPG系列《二之国》在沉寂了将近7年之后再出新作，本作中玩家将扮演一名从现实世界穿越到二之国中的青年，协助失去了祖国的王子重新建立新的国度，并与其他国家结成同盟。游戏继续保持了偏向吉卜力的画风，音乐也是由久石让负责的。

·fans向 ·酣畅爽快 ·内容海量

优点：· 系统丰富 · 音乐动听 · 画面精良

缺点：· 剧情儿童向 · 后期重复劳动太多

8

本作的战斗系统设计得很出色，彻底进化为ARPG的游戏类型赋予了游戏更爽快的战斗体验。难度设计得适中，玩法也非常多样化，除了传统的遇怪杀敌外，还有模拟经营类的王国建设和进军战斗的模式。但游戏在剧情方面不甚出彩，平铺直叙的故事发展缺乏惊喜，人物塑造力度也远远不足。游戏中设计了多达175个分支任务，但不少任务需要的素材都是要通过建设王国才有可能入手，虽然环环相扣的设计理念很合理，但也会令玩家备感疲倦。



▲本作的战斗难度总体来说不高。

8

吉卜力式的画风搭配上色彩饱满的画面，再加上天马行空的奇幻设定，这个童话般的世界足以让人沉迷其中。与PS3版的前作相比，**本作更加动作化的战斗系统让人满意，而王国经营和战争游戏的加入也充满惊喜。**不过与一般场景画面风格不同的大地图稍显突兀，总的来说是一款王道系的JRPG游戏。

8

本作在观感上非常出色，明亮舒服的色彩、到位的细节都使得整个游玩过程仿佛置身于童话世界当中，但无奈语音量实在太少，非专业CV的棒读也让人听着有点尬。游戏的要素很丰富，即时战斗部分流畅爽快，王城建造、带兵行军等系统也颇具趣味，只不过可深挖的点并不多，游戏难度也偏低。

逃

A Way Out



PS4/XOne

[24]

■EA ■动作冒险

■2018年3月23日 ■美版

游戏简介：这款只能双人合作才能顺利游玩的游戏，讲述了文森特和里奥两位中年人从监狱中逃出，并走上复仇道路的故事。游戏中的许多桥段都需要两名玩家合作才能顺利度过，电影般的运镜以及交互体验是本作最大的特色。游戏提供了本地双人和联机双人两种模式。

·剧情派 ·合作同乐

优点：· 电影化的镜头运用 · 双人玩法新高度 · 剧情跌宕起伏

缺点：· 部分桥段不够合理 · 流程较短

8

交互式电影类游戏并不少见，但**必须得两名玩家才能游玩的游戏就屈指可数了，这可以说是本作最大的亮点也是缺点。**诸如一人看风一人作案这种合作内容在游戏中随处可见，但不少桥段都是为了双人合作而故意设计，缺少剧情游戏应有的合理性。在剧情上，本作在逃狱阶段致敬了不少相同题材的电影或小说，而逃出之后的复仇剧情同样精彩。值得一提的是，本作仅需一人购买即可分享给另一名联机玩家共同游玩，合作理念在游戏内外都得到了充分体现。



▲两人通过左右双屏同时游玩。

7

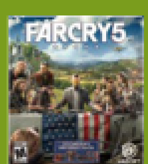
游戏本身的体验其实非常不错，剧情和互动部分都非常有趣，后期更是有一些镜头运用非常大胆的段落，能够同时给人以玩游戏和看电影的双重享受。但是和制作组之前那款既可以双人又可以单人游戏的《兄弟 双子传说》比起来，本作只能双人进行游戏，单人双手柄玩乐趣会爆减。

9

虽然只支持双人游玩，但制作组在场景中精心设计了许多十分有趣的可互动要素和小细节，让玩家在游玩的过程中丝毫不会产生无聊的感觉，许多小比赛的设置进一步增进了玩家之间的互动。后半段全程高能，医院部分的电影化运镜让人叹为观止，将双人游戏的特点发挥到了极致。

孤岛惊魂5

Far Cry 5



PS4/XOne

[25]

■UbiSoft ■主视角射击

■2018年3月27日 ■中文版

游戏简介：本作将故事背景从热带海岛和高山地区搬到了美国蒙大拿州的虚构地区“希望郡”，玩家扮演新人郡警，和当地居民一起和邪教组织“伊甸之门”战斗。游戏提供了多种攻关方式供玩家选择，新增的由AI控制的伙伴也让玩家的抵抗之旅不再孤独。

·剧情派 ·开放世界 ·探索潜入

优点：· 景色优美的希望郡 · 高自由度的战斗 · 令人难忘的结局

缺点：· 武器种类少 · 中后期重复度高 · 蹩脚的友军AI

8

总的来说，**本作缺乏惊喜，但喜欢系列的玩家依然能在游戏中找到不少乐趣。**在去除了爬信号塔、打猎升级装备等繁琐的系统后，玩家可以更加专心地将心思放在探索以及如何变出花样“折磨”敌人上。虽然游戏中后期的流程依然需要玩家自己“加戏”才能不变得枯燥，但出色的剧情演出还是较好地弥补这一缺点。大力宣传的关卡编辑器虽不是第一次加入，但相比之前更加容易上手，玩家可以发挥创意并制作出很多玩法不一的地图关卡。



▲本作的剧情演出非常出色，四大头目的塑造令人难忘。

8

低FOV以及晃动重影使得锁30帧的主机版有一种说不出的晕眩感，但好在画面舒适，帧数稳定，习惯一段时间后晕眩能有改善。被动触发的剧情设计很有想法，但推动方式还是过于生硬。全面升级的街机模式组件与玩法都有很大的开创性，可惜服务器依旧令人头疼。

9

和之前的系列作品比起来，本作在系统上面的革新相对较少，惟一值得夸奖的地方是取消了爬塔，而融合了一定解谜要素的寻宝设定则带来了一些新乐趣。相比起来，游戏本身对于作品主题的呈现以及对反派角色的塑造功力则仍然值得称赞，但是雇佣军的个性则没有想象中那么突出。

Nindies Showcase Spring 2018

打造独立游戏的新乐园

任天堂春季独立游戏直面会资讯汇总

文 三味线 美编 咕噜

3月9日的直面会过后没几天，任天堂又再通过一段网络影像公布了大量的游戏资讯，不过有别于以往的是，本次宣传的主角是陆续进驻NS平台的诸多独立游戏。作为一台年仅一岁的年轻主机，NS在游戏数量方面仍有欠缺，此举一来有宣传的含义，二来也算是对随后春夏两季作品阵容的一个补充与展望。优质的3A大作固然让人心情振奋，不过小制作的独立游戏也另有一番风味，不知各位读者有没有在本次直面会中找到自己感兴趣的作品呢？

游戏资讯

《忍者印记 重制版》

本作是2012年发售在PC平台上的《忍者印记》的重制版，是一款横版卷轴潜入类游戏。游戏采用了有远近纵深效果的2.5D画面，玩家需要扮演一名本领高强的忍者进行闯关，途中不仅密布机关，还会有复数的敌人来回巡逻，为了躲开他们的视野，玩家可以爬上天花板又或者是藏于门的内侧，还能使用飞刀、钩索等道具打碎物品、吸引敌人注意力。游戏的玩法并不惟一，杀敌、潜行都会获得对应的评分，而最终的闯关评价会根据玩家的行动情况而定。本作将于今年秋季登陆NS。



《奇幻冲击》

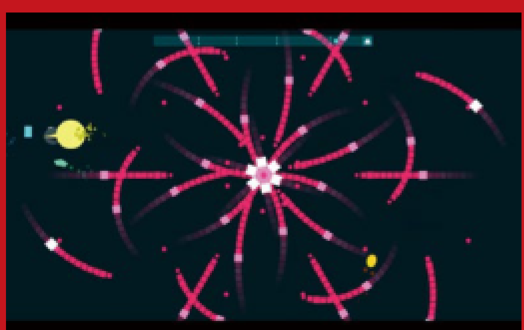
本作是由知名游戏设计师David Sirlin领衔开发的一款横版格斗游戏。游戏采用了色彩明艳的卡通渲染技术，登场角色均来自卡牌游戏《Yomi》，他们的攻击方式充满个性，玩家仅需一个按键便能使出各种招式，还可以组合成各种连招。游戏的战斗加入了叫做“yomi counter”的投技，可以打断对手的攻击并对其造成大伤害。与常见的FTG一样，本作也能够蓄能放大招，并且会出现特效华丽的特写画面。游戏预定于今年夏季登陆NS。



《Just Shapes&Beats》

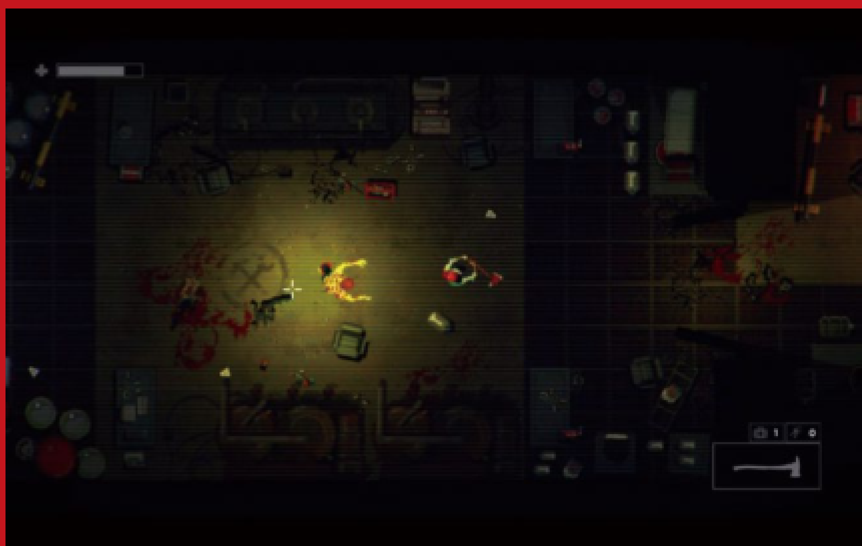
一款色彩简约的节奏类动作游戏，玩家需要帮助一个蓝色小方块在各种红彤彤的场景中闯过难关。方块有时会乘坐小船，有时也会被小精灵提着前进，耳边是带感的音乐，眼中是斑斓的画面，玩家必须想尽办法躲开密密麻麻的弹幕攻击。这款感官刺激的作品将于今年夏季发售。





《车库》

以打丧尸为题材的一款射击类动作游戏，曾经是毒贩的主人公需要在丧尸包围的地下车库中展开探索。游戏为录像风格的俯视角画面，阴暗的色调营造出了恐怖电影般的氛围，关卡中除了嘶吼着靠近的丧尸之外，还有锁定目标后进行炮弹攻击的坦克等机器，玩家要做的就是拿起手中的枪械把它们一一打倒。游戏预计在今年春季发售。



《撞球恐慌》

本作是一款融合了桌球玩法的动作游戏，玩家需要使用一根击球杆，通过撞击白球把沙地、丛林、城市等各个场景中的其余球类弹进洞中。比较特别的是，白球并不会乖乖地坐等被打，它将一直跑动，如何在适当的时机以适当的角度击球，是本作最具挑战性的地方。这款异色作品将于 2018 年在 NS 上发售。



《王权 国王与女王》

本作收录了《王权》与《王权 女王》两款文字冒险类游戏。在《王权》中，玩家需要扮演国王倾听各方下属的建议，通过肯定与否定两种抉择来影响国家的四项指标：教会、人民、军队、财富。任意一项指标封顶或见底都会触发大事件，比如教会数值满后国家会被教会夺权，人民数值满后则会掀起底层革命，最终的结果都将导致国家的颠覆。当玩家进行新一轮游戏时，也会受到前一轮的部分影响，新旧故事之间会有意想不到的联动。《王权 女王》是《王权》的续作，玩法相仿但故事不同。本作将于今年春季发售。

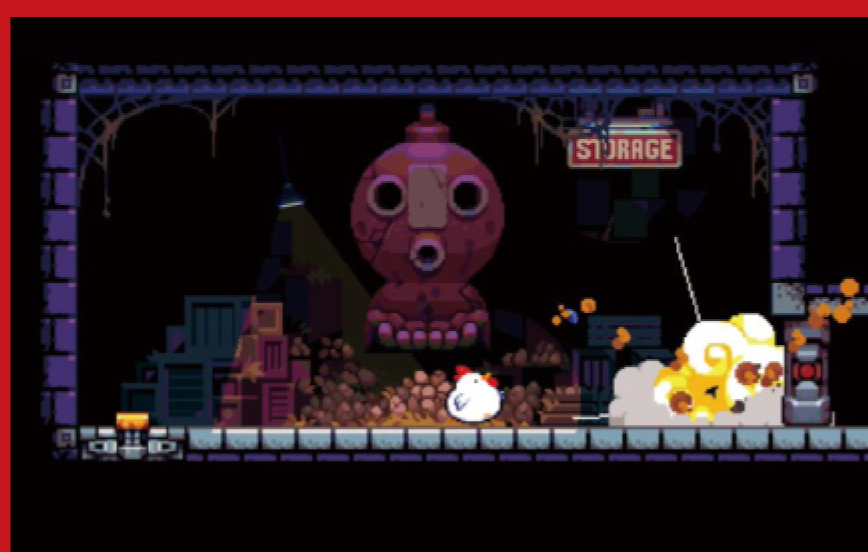




《炸弹鸡》

一款卡通画风的 2D 横版动作游戏，玩家操作的是一只白色的肥鸡，它可以生下炸弹并撞向远方，破坏场景中的障碍物与敌人。炸弹能够纵向叠起，藉此攻击高处的物体或敌人的弱点部位，同时也能用作站台，帮助肥鸡上到高处。游戏包含了传统横版游戏的常见要素，例如危险的场景陷阱、颇具挑战性的 BOSS 战以及隐藏关卡，另外还支持多人联机，与朋友一起游玩。本作将于今年夏季发售。





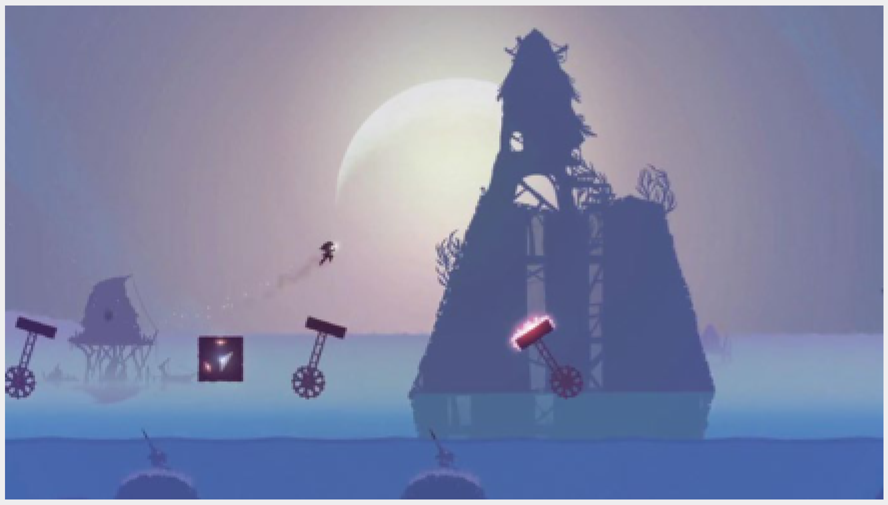
《音乐方块 重制版》

本作是由前世嘉游戏设计师水口哲也打造的一款音乐益智类游戏，玩法与俄罗斯方块相似，将画面上方落下的异色方块放置到下层恰当的位置，使得构成的 2×2 同色方块部分在移动的扫描线经过后消除，玩家藉此获得积分。本作是 2004 年 PSP 平台上《音乐方块》的重制版，同时也是系列首次离开 PSP 平台的作品，除了保持一贯以来的流畅性与酷炫的视觉效果外，音乐也依旧动感十足。游戏将于 2018 年春季发售。



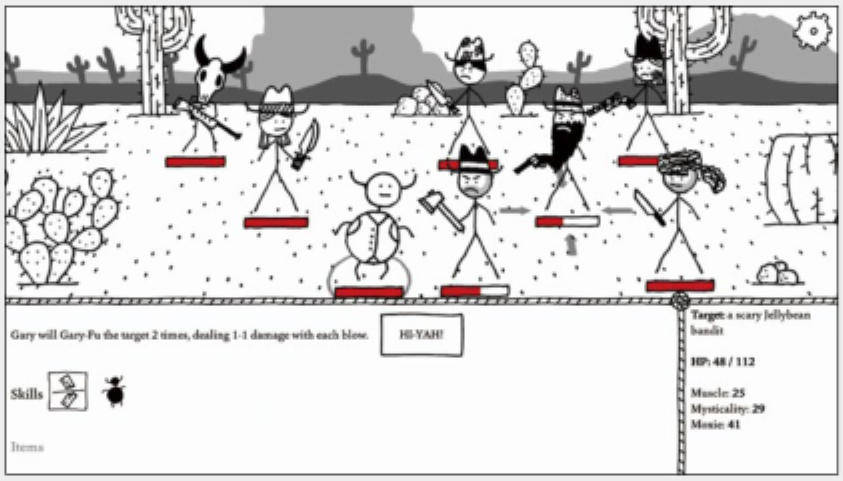
《陨落之光》

去年收获了不少独立游戏奖项的平台跳跃游戏《Light Fall》宣布登陆 NS。本作描绘了一个光明被黑暗吞噬的奇幻世界，玩家为了拯救受难的居民，需要不断前往远方展开冒险。玩家会有一只猫头鹰作为帮手，还能召唤魔法盒子作为跳到高处的道具，探索到各种各样的区域。本作并没有战斗元素，以简单的操作破解各种机关与谜题是游戏的主体部分，沿途看看小清新的景观也是乐趣之一。游戏的发售日为今年春季。



《West of Loathing》

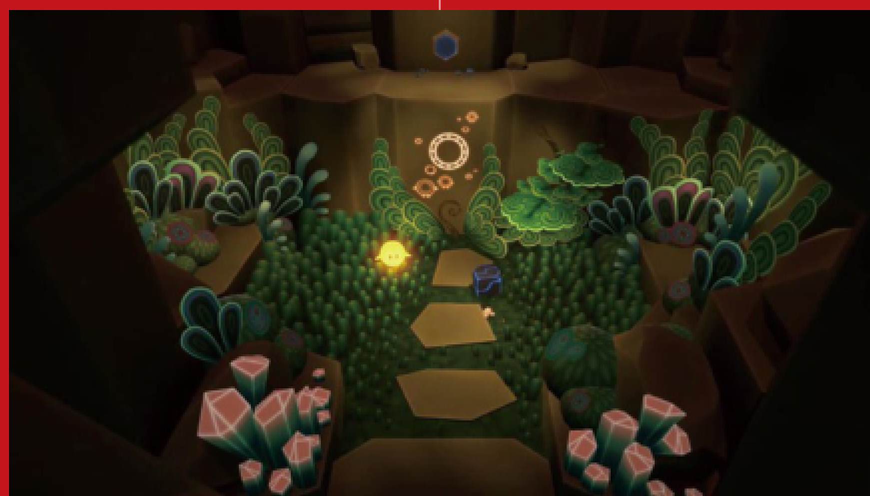
本作是一款火柴人当主角的角色扮演类游戏，故事发生在王国西部的“憎恨之地”，那里四处洋溢着危险的气息，随处可见的遗骸、横行霸道的盗匪以及凶猛的野兽，都在时刻警醒着前来探宝的冒险者，而身为主人公的火柴人牛仔，为了成为打牛师的梦想，决心前来此地展开冒险。游戏的画面由粗糙的绘画以及黑白两种颜色构成，除了爽快的回合制战斗外，还设置了大量的支线任务，玩家能够与不同的 NPC 对话，感受这个诙谐世界所带来的乐趣。本作将于 2018 年春季在 NS 平台上发售。

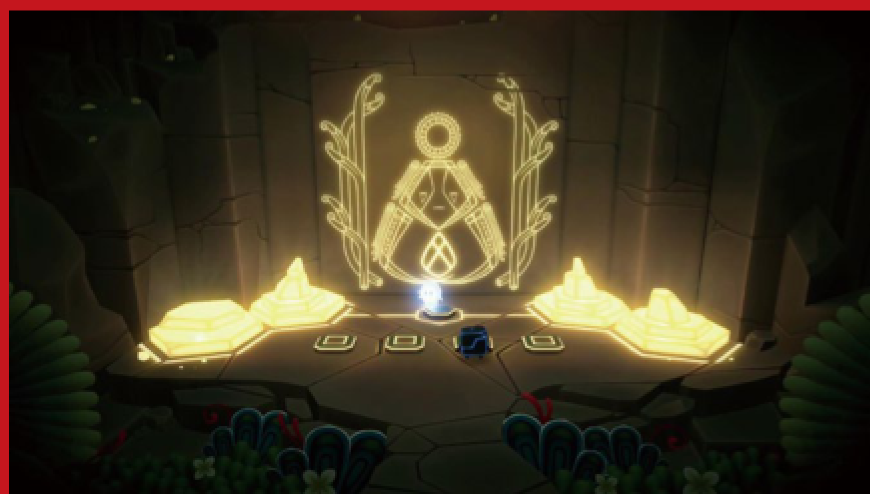




《Pode》

《Pode》是一款主打合作解谜的动作游戏，故事的主人公小石头想要帮助一颗陨落的星星找到回家的道路，它们在一处废墟之地中展开了一段探索遗迹文明的冒险。游戏的一大亮点是其清新自然的美术设计，玩家所到之处都会有植物悄然盛开，整个场景充满了动态美，而场景内会设有各式谜题，玩家需要操作小石头与星星，通过彼此的合作进行解谜。游戏预定在 2018 年春季登陆 NS。





《信使》

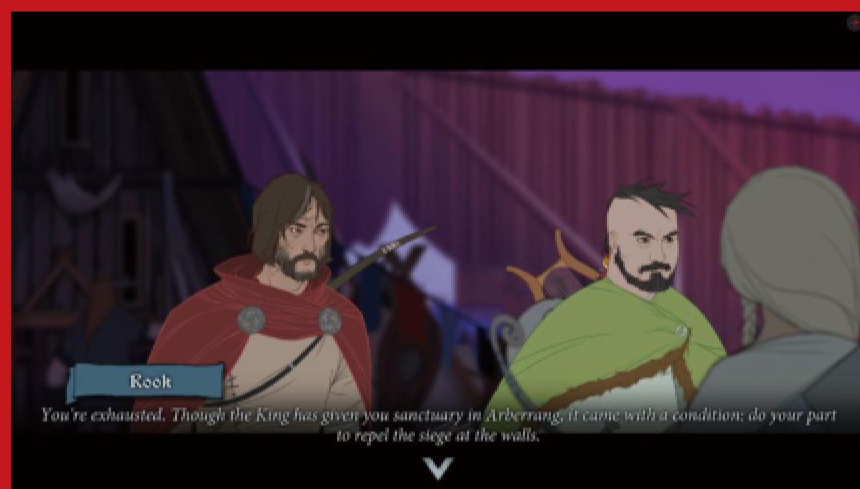
由 Sabotage 工作室打造的一款忍者题材横版动作游戏。游戏的画面十分复古，可在 8bit 与 16bit 两种模式中转换，玩家需要扮演一名忍者，把手中的秘密卷轴送往目的地，从而拯救全村人的性命。在闯关过程中，玩家会与各种魔物战斗，其中不乏强悍的 BOSS，另外场景内还布满了尖刺等各种陷阱与机关，玩家需利用平台跳跃、空中滑翔等忍者动作进行应对。本作将于 2018 年夏季正式发售。





《旗帜传说 3》+《旗帜传说 1 & 2》

《旗帜传说》是由 Stoic Studio 开发的一款 SLG，加入了维京人部落的玩家要经过敌人的领地，在路途中收获名声与财富。战斗为常见的 S · RPG 玩法，场地划分为棋盘格子，玩家可控制角色们在格子上移动，靠近敌人后发起攻击，达成指定的目标即可取得胜利，获得升级、道具等奖励。角色的行动顺序会显示在画面当中，合理走位与使用技能是战斗的关键。系列的最新作《旗帜传说 3》宣布将于 2018 年在 NS 平台上发售，系列的前两作也将登陆 NS。





《Bad North》

《坏北》是一款以抵抗北欧海盗维京人的侵略为玩法的即时战略游戏，游戏以国王之死引来外敌为开端，讲述了王子与公主结成联盟共御外敌的故事。战争的舞台是一块块方形的沙盘岛屿，成群的敌人会从四面八方的迷雾中来袭，玩家需要指挥士兵，借助地形、道具以及兵种之间的克制关系来赢取胜利。本作将于今年夏季在 NS 平台上发售。





结语

这场春季直面会最直观地表明了任天堂对独立游戏大力支持的态度，同时也为其打了一个很好的广告。虽然许多独立游戏早已在 Steam 这片土壤上开花，不过受制于各路 3A 级大作，其实并没有得到很好的推广。而相较之下，NS 显然就有了不少优势，一来作为业界的硬件新贵，NS 的游戏数量远远不及其他平台，竞争没有那么激烈，二来大作的制作时间都比较长，如今正是抢先登陆的好时机，再者 NS 本身十分便携，用户能够利用碎片时间悠闲玩乐，这从特性上看也与独立游戏一拍即合。那么，既然不是高成本的现实直面会，仅仅靠一段网络视频的举手之劳，便能取得宣传游戏、示好独立游戏制作者等效果，试问又何乐为而不为呢？

扬帆而起，挥别过往烟云

Rare与他们的《盗贼之海》

文 稀饭

●不同的时代，不同的Rare

对于不同年龄段的游戏玩家来说，Rare 这个工作室名称代表着完全不一样的意义。

在电子游戏的启蒙时代，Rare 曾经是一块金字招牌，自他们在 1982 年推出的 8 位个人电脑 ZX Spectrum 上开发游戏以来，创造了不少经典作品，例如 NES/ 红白机上的《加利福尼亚奥运会》(California Games) 和《忍者蛙》、GameBoy 上的 1990 年版《超凡蜘蛛侠》以及在欧美街机领域当中几乎可以和《致命格斗》分庭抗礼的《杀手学堂》等等，这家公司靠着自身强大的开发力的创意，成为了一个时代的标志。

所以在那个时代，Rare 所代表的，是“罕见”，也就是那个时代并不多见的顶尖优秀开发商。

而对于开始在 90 年代接触游戏的玩家来说，Rare 则是任天堂的坚实伙伴，从 1994 年到 2002 年，这家开发商为老任制作了不少优秀的第一方作品，包括了“《森喜刚》系列”的几部佳作，还有 N64 上至今仍然被传诵的主视角射击游戏《007 黄金眼》，以及同样名留青史的 FPS《完美黑暗》。



▲当年NES版的《加利福尼亚奥运会》卡带，这是Rare早年的杰作之一。

因此在 90 年代，Rare 所代表的，是“极其高产”，因为他们无论是推出游戏的数量还是质量都非常惊人。

而在 2002 年开始，一路在任系主机上大展身手的 Rare 有了一位新东家，那就是初涉游戏界，正准备大展身手的微软。这场收购是在 2002 年的 9 月得到证实，原本和 Rare 关系密切的任天堂卖出了他们持有的股份，而微软则在付出了 3.75 亿美元之后，把 Rare 收归囊中。

▶1994年Rare随着展开和任天堂的深度合作，也为公司制作了一个精致的LOGO，并一直沿用到2003年，可谓是一代人的回忆。

▲在成为微软旗下的工作室之一后，2010年Rare启用了全新的LOGO，比起过往的版本更具有现代感，不过这个LOGO只沿用到了2015年。

不过虽然此时 Rare 严格来说是成为了第一方旗下的开发商，他们还是为 GBA 推出了不少游戏作品，例如《森喜刚 王国》和“《班卓熊》系列”作品，而在微软随后推出的新主机 X360 上，Rare 也贡献了不少优秀作品，例如《完美黑暗 零》、《凯蜜欧传说 力量元素》和《宝贝万岁》等等。

然而随着时间进入到 2010 年后，曾经拥有着强大创造力的 Rare 似乎遇到了属于自身的瓶颈，以往几乎每年都在推出新作的他们在 2009 年完全陷入了沉寂，而在随后的时间里，基本上只为微软主打的体感设备 Kinect 推出过“《Kinect Sports》系列”作品。而在微软主机进入到 Xbox One 的新世代后，这个状况也没有太大的改善，Rare 在这台主机上最值得一提的作品，是看似推陈出新但事实上还是在吃老本的《杀手本能》——这是“《杀手学堂》系列”在新世代主机上的全新重启之作，但是多年的沉寂已经让这个格斗系列变成了昨日黄花。

而随后在推出《盗贼之海》前，Rare 已经整整 4 年没有推出过原创新作了。

如今谈起这家工作室，Rare 所代表的，是“少有”，玩家们既听不到这家工作室的消息，也很少能玩上他们推出的作品。

不过，在时间进入到 2018 年后，他们潜心

▶在Rare专注于开发《盗贼之海》的时候，他们也把公司原本有点新潮的LOGO换成了现在的最新版本，基础结构沿用了1994年的版本，但是构图上更符合现代审美，预示着这家当时有着接近30年历史的工作室，打算在兼顾现代游戏发展的同时，找回属于他们的初心。

打造的《盗贼之海》终于发售，这款第一方作品，很有可能会让 Rare 找到属于自己的第二春。

●先从一个小点子开始

《盗贼之海》有着卡通的画风和无拘无束的游戏体验，这款作品里面充满了试验的味道，却又让人觉得野心勃勃，因为这不是一款传统意义上讲故事的游戏，也不是一款有着 Rare 过往味道的作品。

“在 Rare 过去的作品当中，我们总会设计出一个有趣的故事和一个同样有趣的世界，但玩家其实更像是在我们定制好的场景当中享受乐趣。那都是 Gregg（Rare 的创意总监）和我们的设计团队精心创造的，你们能够感受到的幽默桥段和故事转折都被局限在我们所构筑好的框架当中。然而，在《盗贼之海》当中，我们迈出了更大胆的一步，用这款作品的制作人 Joe Neate 的话来说，这款作品更有点儿像是‘即兴喜剧’（编注：指的是那种没有剧本，全凭喜剧演员发挥的喜剧）”在《盗贼之海》的首发采访当中，Rare 工作室的主管 Craig Duncan 如此向媒体描绘他们的这款新作。

但是这款作品在最开始构思的时候，甚至没有定下“海盗”这个主题。

《盗贼之海》的立项可以追溯到 2014 年，这段时间里 Rare 处于一个相对的低潮期，他们一边在努力配合制作《杀手本能》的后续角色更新，一边为微软推出了 XOne 版 Kinect 的独占作品《Kinect Sports 强手如云》，但是前者的用户基数已经相对固定，而后者除了本身缺乏足够强的特色和吸引力外，微软本身对于 XOne 和 Kinect 的一系列错误销售举措也让相关的体感游戏变得乏人问津。

Rare 需要一些新的点子来走出困局。

所以他们一开始粗略地把新游戏的主题定为“让玩家们能够创造出充满乐趣的过程的多人在线游戏”，试图先找到好的大方向，再来思考细节。这款作品不再把创作者的意愿放在首位，而是更倾向于创造一个稳固的架构，然后把涂抹色彩的笔交到玩家手中，给予他们挥洒自己想法和创意的机会。

但 Rare 的开发者恐怕也没有预料到，想要做出这么一款作品，他们先要改变的，是工作室本身。



▲Craig Duncan，2011年开始被任命为Rare工作室的主管，此前也在游戏界浸淫多年，曾经在Codemasters、Midway和Sumo Digital等工作室任职。



▲Rare曾经创造过的优秀作品并不少，但其中并不包括真正意义上的服务型游戏。

●从封闭到开放

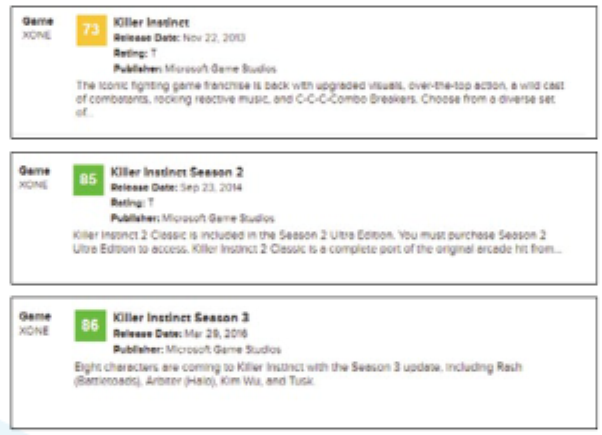
Rare 是一家英国工作室，而且和游戏界当中资历最老的第一方任天堂合作多年，可谓是把东方和西方的保守风格融汇一炉，这就导致了一个问题：他们在平常是一家非常低调而且非常倾向于保密的开发商。

这在开发单机游戏时算不得一个大问题，尤其是在电子游戏开发成本和宣传攻势还并不是那么流程化的那个年代，Rare 本身靠着极高的游戏产量，就足以让玩家意识到其存在。

但是本世代与 Double Helix Games 合作开发《杀手本能》的过程让 Rare 意识到，如今游戏业当中除了古典的买断制，还有一种新型的游戏形式，那就是“服务型游戏”（Service-based Game）。这种游戏形式严格来说在《反恐精英》兴起的年代就已经存在，但变得广泛流传甚至于人尽皆知则是得益于《刀塔 2》和《英雄联盟》，



▲在XOne平台上推出的《Rare Replay》游戏合集足以让玩家们认识一下当年Rare是有多么地高产——而且这里面还没有包含任天堂旗下的第一方作品。



▲《杀手本能》刚发售的时候整体评价其实并不算特别高，但是随着游戏推出了第二季和第三季，其在Metacritic的总体评分却是在步步走高，一定程度上证明了服务型游戏与一般买断型游戏的不同之处。

而在家用机领域，在这方面走得比较靠前的则是《COD》和《BF》两个 FPS 领域的死对头，可是其他游戏作品往往并没有朝这方面靠拢，又或是具备这方面的经验。

《杀手本能》的运营给予了 Rare 很不一样的体验，服务型游戏的最大特征就是互动，这不是传统游戏那种厂商展示内容，用户掏钱买单的简单买卖，开发商必须持续聆听和运营他们的用户社群，找出他们对于游戏不满意的地方和期盼改革的方向，然后逐步对游戏实施修改。

这里面其实有不少好的例子和反面例子，好的自然就是两大 MOBA 类游戏巨头这种稳定经营的，时好时坏的就是暴雪旗下的《守望先锋》和《炉石传说》，也有《无人天空》这种因为吹得太狠被骂得体无完肤的。但无论是好是坏，有一点是不变的——厂商必须把自己的游戏开发过程变得足够开放和透明，不能够再藏着掖着。

这对 Rare 来说是一次挑战，如果说《杀手本能》因为格斗游戏天生的小众向特质而没有在社区互动上给 Rare 提出太高的要求，《盗贼之海》却是从根本上要求整个制作组把他们过往习惯的开发流程和团队文化完全扭转，并且把玩家社群完全引入到游戏的制作当中。

“我们不喜欢做事半途而废，但是当我们要做这么一个全新的游戏时，的确并不敢肯定咱们能不能做得成。”Craig Duncan 提到他们在构思《盗贼之海》的过程时坦言道，“不过我扪心自问，作为工作室的主管，我肯定会想让咱们做一些非常独特的东西。所以我们最后还是下了这个决定：‘让我们来用一种开放的方式来和整个社区建造一个游戏吧！’”

所以在 2015 年的微软 E3 发布会上公开了《盗贼之海》后，Rare 在接下来的两年里招募了小批的玩家参与到了其内部的开发计划当中，让他们一边测试游戏一边给予反馈，让制作组可以一步步改进游戏的体验。

但 Rare 的开发者恐怕也没有预料到，想要做出这么一款作品，他们先要改变的，是工作室本身。



▲2016年底开始的《盗贼之海》Insider计划招募了一群玩家，让他们成为了这款作品的玩家社群雏形。

这个过程给团队带来了很大的帮助，他们通过这个过程理解了玩家的行为逻辑，并且发现了某些可能会被玩家滥用或是用于骚扰其他玩家的系统设计问题，又或是倒过来的情况，最典型的例子是禁闭室，这是一个颇有海盗元素的设定，玩家们可以投票把船队当中的一员关到这个小房间里，让玩家们之间多了一个搞恶作剧的途径。但是在 Beta 里面这变成了一个的惩罚机制，团队当中的成员会投票把有不当行为的队员关进禁闭室里，让其无法和他们一起进行有趣的任务以及活动，以让其明白团队合作的重要之处。

“和我们的玩家社群一起建造一款游戏的其中一部分优势，就是在于我们其实很难在一个静态的环境当中测试玩家的行为，而他们的加入则让测试变成了动态。在过往的游戏开发当中，我们本身就知道游戏的运行规则，所以我们在测试的时候，可能会出现一些盲区，但玩家们却不会受到这种思维限制。”Duncan 在提到与玩家社群一起开发游戏的价值所在时，如此说道。

●一个新的方向

2018 年 3 月 20 日，《盗贼之海》正式发售。

这款作品得到了很多微软的第一方政策支持，例如 Xbox Play Anywhere，即购买了 PC 或 XOne 版的玩家立刻就可以获得另外一个平台的版本，而且游戏支持让两个平台版本的玩家同时联机，更厉害的是这个游戏是第一个执行 Xbox Game Pass 第一方游戏发售首日即加入游戏阵容政策的作品，购买了这项服务的玩家可以免费玩到这款游戏。

游戏本身也的确吸引了相当不少的玩家，在发售 48 小时后销量就突破了 100 万，而且其中并不包含通过 XGP 获得游戏的玩家。

但和良好的销售情况比起来，游戏本身获得的媒体评价却并不特别理想。著名游戏评分汇总网站 Metacritic 上，截止到本文写下时，《盗贼之海》的媒体平均分是 69 分，其中大部分媒体给出的都是中评，不过也有 14 个好评。主流媒体当中，



▲2018年中XOne的三款第一方独占作品都会第一时间加入到XGP服务当中，《盗贼之海》是第一款执行这个政策的作品。

True Achievements 给出了 80 的好评，中等评价区间当中则有更多玩家们熟悉的媒体名字，例如 IGN、Game Informer、GameRadar+ 的 70 分、Polygon 的 65 分和 GameSpot、EGM 的 60 分等等。

Rare 的这次大胆尝试，是失败了吗？

但实际情况并没有分数显示出来的那么悲观，一些媒体的评价当中很好地体现出了他们对于游戏本身的看法，例如 IGN 的评价当中就提到“想要让游戏当中的航海体验真正成为一段令人赞叹的远航，《盗贼之海》还需要把游戏的深度再深挖下去，不过就目前来说本作令人愉悦的合作体验的确是一个良好的开端。”，类似的评价还有 GameSpot 的评价：“尽管目前本作令人难以毫不犹豫地推荐给别人，但我尝试到的内容足以让我对游戏日后改善的潜力和增添新内容的力道抱以希望。”

这些评论都给出了一个讯息——《盗贼之海》的确并不完美，60 美元的售价相比起目前能够提供的游戏内容来说也相对偏少，但是它的优势是在于这是一款服务型游戏，拥有足够的发展潜力和空间。

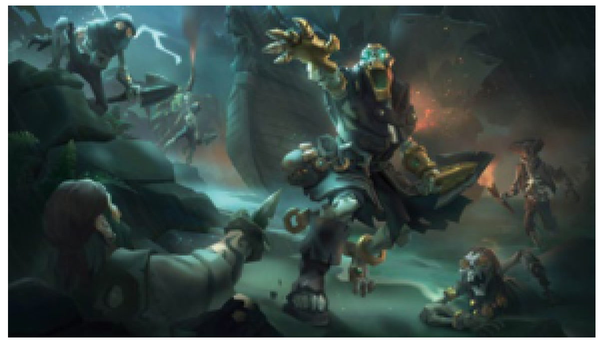
更重要的是，开放式的制作流程让这款作品拥有的坚实可靠的游戏框架，它成功制造出了一个自由而开放的海上世界，和稳定并且乐趣十足的联机体验，Rare 随后需要去做的，就是在里面不断填充血肉。

在游戏发售之后，《盗贼之海》也展现出了不错的传播能力，上线首周就已经有 10 万名玩家直播过他们的游戏过程，总观看时间已经超过了 1000 万小时。这款作品也带来了不少的互动，在 Xbox Live 上产生了超过 50 万个新的玩家好友关系，并且有超过 40 万的《盗贼之海》用户加入到了本作的俱乐部群组当中，寻找联机的同伴。

从这个角度来看，《盗贼之海》又是成功的，他们吸引到了属于自己的用户，也建立起了一个庞大的玩家社群，这是一个服务型游戏能够后续发展的基础所在。

“我们相信多人联机游戏的魔力。”Duncan 在游戏发售时的采访中曾说道，“当联机游戏的机制足够好，而玩家又能够遇到优秀的伙伴，整个过程就会变得非常赞。这种感觉是无可比拟的，所以我们一直都执着于此。”

或许这就是在进入新世代后，Rare 所寻找到的新意义，他们不再满足于“稀有”或是“罕见”，而是想要让我们的游戏体验，变得“独一无二”。



▲《盗贼之海》的确在内容上有着很大的填充空间，例如游戏里陆地上能够遇到的敌人基本上就是各种不同颜色和服装造型的骷髅，其实还有很多其他怪物可以加入到游戏中。



服务型游戏的最大特征就是互动，这不是传统游戏那种厂商展示内容，用户掏钱买单的简单买卖，开发商必须持续聆听和运营他们的用户社群，找出他们对于游戏不满意的地方和期盼改革的方向，然后逐步对游戏实施修改。

官方还是第三方？NS底座的设计之争





自从 NS 更新 5.0.0 系统以来，有关使用第三方设备大概率会使主机变砖的新闻便一直喧嚣尘上，其中，知名配件厂商 Nyko 更是深陷舆论旋涡，许多使用这家厂商生产的底座的玩家反映，自己的游戏存档在 5.0.0 系统更新之后被“洗劫一空”，NS 随之也变得无法启动。近日，任天堂通过 Kotaku 发布的一份声明更是起到了推波助澜的作用，在这份声明中，任天堂方面表示“未经授权的产品和配件并没有经过任天堂的测试和评估，它们可能根本无法匹配我们的游戏系统。在对接某些游戏、Switch 系统本身，或是其它有授权的外设时，这些产品很可能引起兼容问题。”这几乎足以证明 NS 在使用第三方底座时，特别是在升级至 5.0.0 系统后，确实有一定几率会出现某种问题。

玩家为什么如此热衷于第三方底座呢？除了价格因素以外，综合国内外论坛玩家的反馈，我们发现，玩家选择第三方底座的原因无外乎有两个：体积和散热。但这两样原因真的是官方底座的缺点吗？其实并不见得。

减法过多 不一定是好事

关于体积问题，拿 Nyko 生产的底座举例，这款底座的体积比官方的要小很多，大约减少了 75% 的尺寸，这使得它能够和 NS 主机一起塞进一个不大的背包而不显得臃肿，在便携性方面要优于官方底座。而后者做成那么大的原因其实也不难理解，早在 NS 开始发售时，不少拿到真机的玩家便已经动手拆解过底座，发现这款底座并不像发售前传闻的那样，能够为 NS 加强性能，主要的作用是将 NS 的画面输出到电视上，而要



■Nyko生产的第三方配件。

实现这一功能，显然远远用不上这么大的体积。任天堂之所以要将底座做得这么大，主要还是从稳定和安全性这两个出发点来进行考虑和设计的。官方在底座内部嵌入的核心电路板的确非常小巧，但就是这个相比起来大很多的外层模具，为核心电路板以及插入其中的 NS 提供了一个十分稳定和坚固的环境，更别提其中蕴含的许多设计小细节，例如主机与底座接口处小型弹簧、固定锚点以及底部的橡胶垫等，令 NS 在从底座中插拔的过程依然能够保持整个机身的稳定和安全，大大降低机器所受到的风险。而相比起来，Nyko 之类的第三方厂商设计的底座则是将这种看似多余的稳固环境几乎完全去除，只保留最核心的那一块区域，也就是将游戏画面输出到电视端的功能，这相当于只保留了官方底座的核心电路板部分，体积自然会变得更小。

当然，玩家因为便携性这点而购买第三方底座这点无可厚非，但要注意这些没有经过官方适配和测试的硬件并非十全十美，国外已经有报道指出，许多第三方的底座并不会像官方底座那样能够十分轻松地实现热插拔，它们大多没有官方底座足以引以为豪那些设计细节，在许多情况下，玩家甚至需要花费一点力气才能将主机通过 Type-C 接口接入底座，此外还有玩家反映，当他将连 Nyko 底座上处于休眠状态的 NS 唤醒后，底座有时并不能很好地识别 NS 被唤醒的信息，从而无法正确地切换至 TV 模式，惟一的解决办法是将 NS 从底座上拔下，然后提前唤醒并打开它的屏幕，之后再接入底座，如此才能确保底座识别到 NS 的活动信息。这个缺陷无疑增加了玩家的操作步骤，相比起来官方底座即插即拔的特性更加简单实用。

官方底座真的有散热问题吗？

许多玩家都抱怨过官方底座的设计让“夹”在里面的 NS 无法正常散热，在长时间运行大型游戏后机身表面的温度往往会达到一个很高的数值。这种现象的确存在，但考虑到 NS 在掌机模式下长时间运行动作较为激烈的 3D 游戏时也会出现发热现象，或许我们更应该考虑将关注点转移到过高的机身温度是否会影响到机身内部核心元件以及游戏运行方面。

科技媒体编辑 Russell Holly 曾经做过一组实验测试过 NS 在玩游戏时的温度表现，他在 TV 模式下游玩《塞尔达传说 旷野之息》45 分钟后，通过仪器记录下了此时位于官方底座内的 NS 不同位置的温度。测量结果显示，机身上部通风口处的热量为 108 摄氏度，机身则为 91 摄氏度，均处于一台设备的正常温度范围之内，要知道，一台智能手机在玩游戏时最高可以达到 120 摄氏度，同时 Russell Holly 指出，NS 内部的风扇和散热系统能够让电池散发出来的热量顺利地通过外壳排放出去，从而保护了核心元件不受到过高热量的侵袭。而另一名玩家在 Youtube 上传的视频则证实了 NS 在极端过热的情况下还有自动关机保护的机制。这样看来，即使官方底座的确会让 NS 的温度较掌机模式上升，但实际上 NS 仍然处于正常的温度范围内，位于上部的散热口也避免了底座内部通风不畅的缺陷。

结语

从上文的结论出发，我们可以看到官方底座虽然牺牲了一定的便携性，但胜在稳定和安全。NS 的底座专为 TV 模式而生，玩家过于纠结它的便携性未免有些本末倒置，毕竟谁也不可能随身携带一块大屏幕出门，既然目前 5.0.0 系统对第三方底座的支持不太友好，那么至少从目前来看回归官方底座或许是玩家的惟一选择。不过既然玩家有这方面的需求，任天堂方面或许也应该适度地放开对第三方设备的支持，毕竟“让玩家能有更多的选择”也是促进 NS 生态建设的重要一环。



北山杉

既然目前 5.0.0 系统对第三方底座的支持不太友好，那么至少从目前来看回归官方底座或许是玩家的惟一选择。

文 北山杉 美编 Juxi



本作是“《像素跑者》系列”（Bit.Trip）的最新作，在继承了系列核心玩法的基础上增加了许多新要素，使游戏的内容相比前作大幅提升。玩家将操作系列不变的主角“Commander Video”，伴随着持续不断的奔跑前往一个又一个丰富多彩的世界。本作原本预计于 2017 年下半年发售，但后来被推迟到了 2018 年，有了系列前作的口碑作为基础，本作的素质十分令人期待。

像素跑者 3		Nicalis (NS)
Runner3		平台动作 / 美版
2018 年 5 月 22 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 39.99 美元		

各具特色！欢迎来到像素跑者的世界

作为一个经典的平台动作游戏，世界和关卡的构建是整个游戏的重中之重，而在《像素跑者 3》中，主角 Commander Video 奔跑的舞台被设置在了 3 个风格各异的世界中，它们分别为料理世界（Foodland）、惊悚世界（Spookyland）以及机器世界（Machineland）。每个世界都有一个各自的主题，而世界之下的所有关卡都是围绕着这个主题来进行构建的。也正因为如此，玩家将会在不同世界中看到许多风格不一的关卡风格，例如在食物世界（Foodland）中，Commander Video 将会在甜点构成的丛林、冰箱甚至奶酪洞中奔跑穿行；而在幽灵世界中，玩家将会看到堆满了许多人偶的诡异山谷以及破旧建筑物等令人毛骨悚然的场景。



◀充满了巨大烟囱和雪茄的机器世界。



◀令人毛骨悚然的惊悚世界。

多元化的动作设计，不只是奔跑！

在本作中，除了不能停下以外，Commander Video 和它的朋友们还能作出许多其他的动作来借此躲避或者翻越关卡中遇到的障碍。这些动作元素包括二段跳、滑铲以及交通工具的利用，除此之外还加入了全新的舞蹈动作。这些额外的动作元素能够让玩家在游戏的过程中更加自由，通过使用不同的动作组合来进行闯关会获得更大的乐趣。

▶全新交通工具的加入让整个游戏的节奏为之一变。





TIPS

当玩家完成了本作其中的一个世界并收集完所有的物品后，便可观看一段讲述这个世界背景故事的木偶剧。

更多创新的玩法

路线选择

本作中，玩家在每一个关卡开始之前都能在两种模式之间进行选择，这两种模式分别为“黄金路线”（Gold Path）和“宝石路线”（Gem Path）。选择黄金路线的玩家将会尽情享受“《像素跑者》系列”传统的平台动作玩法，收集游戏中的基础货币——黄金；而在宝石路线中，玩家收集的主要目标便从黄金转变为了更加高级的宝石，这种新加入的高级货币能够让玩家在商店中购买到不少好东西。





在进入游戏之初，玩家只能体验黄金路线模式，一旦完成关卡后，便能解锁本关的宝石路线模式。当玩家之后再次进入关卡时，即可在两种路线之间自由选择想要游玩的模式。另外，在两种模式中收集黄金和宝石除了能够在道具商店里购买物品，它们的收集数量还和关卡结算时的完美评价有着直接相关，而当玩家同时达成黄金路线和宝石路线的完美评价时，还会获得一个“特殊双倍完美评价 +”（Special Perfect Double plus）的荣誉，同时在世界大地图上解锁一个很棒的物品。

复古挑战

和系列惯例一样，本作同样会在每个关卡中加入隐藏的复古挑战（Retro Challenge），但和以往的模式不同的是，这次玩家将会得到自由控制 Commander Video 的权限，让后者不再是那个只知道不停向右方奔跑的人，玩家可以让它进行自由移动，既可以向左，也可以向其他任何方向移动，这个特点赋予了本作复古挑战更多的可玩性，让玩家在复古的画面中如同旧瓶装新酒一般获得与众不同的创新体验。而这次解放 Commander Video 动作的意义不仅于此，或许会为“《像素跑者》系列”的接下来的发展迈出了第一步。





英雄任务

英雄任务（Hero Quest）是本作的一种可选任务，完成它可以为你额外添加一名可操作角色。英雄任务的内容多种多样，大多是帮助游戏世界中的角色并满足它们的需求。例如 Sir Strömming（游戏中的一名角色）会要求你为他寻找 3 枚鲑鱼子，以便用来制作他最喜欢的 Stargazy 派，玩家选择帮助他并完成此任务后，便能让他加入你的可操作角色列表，带上他一起展开冒险之旅。

道具商店

在道具商店中，玩家可以使用在关卡中得到的黄金（黄金路线模式）和宝石（宝石路线模式）来购买其中的商品，这些商品的种类包括服装、配饰等外观上的改变，其中还包括了一条特殊的披肩，官方对此的评价是——这是电视游戏里最滑稽的一套披肩，至于它的真面目如何，就请玩家自己去游戏中发掘吧。值得注意的是本作没有内购要素，在商店中使用的黄金和宝石这两种货币只能在关卡中获得。



▲特殊服装——晚餐裤（Supper Pants），它的灵感来源于《像素跑者 3》的一部宣传广告。

TIPS

《像素跑者 3》将会推出实体版和数字版两个版本，其中实体版售价为 39.99 美元，数字版售价为 29.99 美元。

文 秋沙雨 美编 01



PS4	XOne
血狱法典	BNEI
CODE VEIN	动作角色扮演 日版
2018年内 游戏人数未定	无对应周边
售价未定	

进入 2018 年之后《噬血代码》的宣传也变得积极起来。因为制作组和《噬神者》相同的缘故，最近《噬神者》在日本举办联动 Cafe 时还带着《噬血代码》一起做宣传。在最近几次官网更新中正式公开了本作的世界观设定（这也是本期“前线狙击”将为各位介绍的内容），当中出现了大量的新角色和新名词，同时也揭晓了玩家所扮演的主角所拥有的特殊能力，算是揭开了这部至今都未公开发售日的 A · RPG 的最重要一层面纱。

◆进一步了解世界背景的关键词◆

●大崩毁

在近未来的世界里，由于神秘的“审判荆棘”诞生而造成了大部分都市遭到了破坏，人类的近半数以上也因此丧失性命。这场灾厄被通称为“大崩毁”。

●吸血鬼（レヴナント）的诞生

在近未来的世界里，由于神秘的“审判荆棘”诞生而造成了大部分都市遭到了破坏，人类的近半数以上也因此丧失性命。这场灾厄被通称为“大崩毁”。

● BOR 寄生体

生体器官再生式（Biological Organ Regenerative）寄生体的简称。寄生在尸骸心脏部位的 BOR 寄生体则是通过让自己的血液流便全身，能够支配并操作包括失去了生理机能的尸骸大脑在内的所有器官。而通过改良让 BOR 寄生体的侵蚀程度停留在一定的状态下，就能够诞生出维持着死去之人的“自身意识”的不死存在——吸血鬼。

●雾化

雾化是当吸血鬼的身体机能停止的时候由进入到心脏里的寄生体所唤起的“自我防卫机能”。能够形成肉体的细胞分散到空气中，然后进行再结合，便能够让吸血鬼的肉体复活。



●灰化

当寄生在心脏上的 BOR 寄生体被破坏的时候引起体细胞的崩坏，从而致使宿主也跟着一起化成灰烬。这种情况下，被寄生的个体不会再次复活，吸血鬼就会迎来“死亡”。

●记忆丧失

吸血鬼在重复着死亡和重生的过程中，如果体内的寄生体受到了损伤，那么就有可能丧失记忆。宿主本人不会注意到自己丧失了记忆。

●丧失自我

成为吸血鬼之后如果不吸食“人类的血液”，那么就会无法保持理智。当吸血鬼对“血的渴望”超过临界点的时候，BOR 寄生体的侵蚀将不受控制，宿主和细胞将产生融合，最后就会变成“堕鬼”。被 BOR 寄生体所侵蚀的堕鬼将会完全失去理性，并且再也无法变回吸血鬼。



●堕鬼（ロスト）

堕鬼是因寄生体而变质的人类，也是吸血鬼的末路。BOR 寄生体的侵蚀速度加快到和宿主的细胞都融合起来的程度，因此 BOR 寄生体自身就会破坏掉，换言之，让它们灰化是不可能的。它们是哪怕心脏被破坏也不会死亡的真正不死怪物，曾为人类时的理性一丝不存。



● Q. U. E. E. N. 计划

这是以为了制作出能够抑制吸血鬼“渴望同类之血”缺陷的完美战士为目的所进行的计划。将所有生物的血液注入到 BOR 寄生体中，成功让其对同类之血的渴望得到了分散和抑制，但是实验都伴随着剧烈的痛苦，作为实验体的少女在经历了数次实验之后忍无可忍地暴走，成为了被称之为“女王”的恐怖存在，导致了女王讨伐战的发生。



●女王的身姿

女王的外形和当初暴走时一样，身上包裹着的是类似检查服的服装，还能目击到手腕上的绷带。从她的身体上会散发瘴气，促进吸血鬼对血的渴望，因此如果不带上面罩的话就连接近她都非常困难。她拥有着能够操纵着无数荆棘的强大能力，还能自由自在地操纵自己周身的堕鬼，她用这一能力屠杀了无数的吸血鬼。



●讨伐女王之战

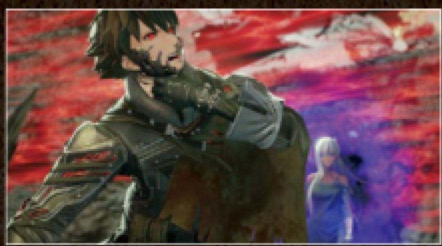


这是为了讨伐暴走的女王，由希尔伯所指挥的吸血鬼部队进行的赌上人类存亡而发动的战争。投入战场的士兵是用在大崩毁发生时或者女王暴走时而死亡的人类所制造出来的吸血鬼。这场战争可以说是让吸血鬼大量诞生的关键事件，同时也是后来诞生诸多堕鬼的原因。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

玩家所操作的主角便是参战士兵的一员，主角在战斗里经历过数次重生，战斗能力获得了很高的评价，也因此成为了杰克的搭档。在战斗中两人遇到了女王，并陷入了苦战，之后希尔伯赶到并使用炼血的防护壁援助两人，主角和杰克也转守为攻开始对女王展开攻击。



然而，在战斗里，主角的面罩被打落，吸入了女王所散发出来的促进吸血鬼对血的渴望的瘴气。尽管之后总算是将女王给打败了，但是主角的堕鬼化并未停下来。进入堕鬼化进程的吸血鬼已经回天乏术，杰克做出判断之后便贯穿了主角的心脏，使他坠落到了山谷之下。关于这段剧情的片段可以在游戏官网的第二个宣传片里看到。

●讨伐女王之战过后



讨伐女王之战过去后，希尔伯为了管理数量有限的人类血液和血泪而建立起了临时总督府，实行对吸血鬼们的统治。不过对他这严苛的专政抱有反感的吸血鬼也不在少数。

●临时总督府



由曾是军人并且从吸血鬼诞生之初至讨伐女王之战为止一直担任作战指挥的吸血鬼——格列葛力欧·希尔伯组织建立的临时总督府，统治着讨伐战后残存下来的吸血鬼，并且将人类集中在避难所，对他们实行保护和管理工作。临时总督府还对吸血鬼实行血液的替代品“血泪”的征收与分配工作。

在临时总督府的统治下，残存下来的人类被夺走了自由，并且被严格管理起来。对吸血鬼们来说人类的血液是非常贵重的东西。同时也因为实行了血泪的征收政策，导致弱小吸血鬼的奴隶化现象发生。

●治安维护部队“刻尔帕罗斯（サーベラス）”

由希尔伯所率领，隶属于临时总督府的吸血鬼部队。他们负责监视在各地生活的吸血鬼们的活动，并且定期执行血泪的征收和分配工作。在其中有很多吸血鬼是“讨伐女王之战”中生存下来的强者，他们的战斗力也十分拔尖。

◆新登场角色介绍◆



主要负责武器的进货和强化等任务的吸血鬼。她在过去是被称之为“夜叉”的优秀战士，拥有着足以率领部队的高超战斗能力，但是过去的某些事给她留下心理阴影，让她无法继续战斗。在接触到主角所拥有的能够窥见记忆片段的能力之后，开始希望能够直面自己的过去。

只要委托她，除了能够购买和强化武器或者吸血牙装之外，还能够通过“转成”来让武器附加属性或者减轻重量等等。

从以交易物资为生的公会里来到据点里的吸血鬼。只要能支付足够代价，就能够在她这里购买到在当前世界里能称得上贵重的东西。尽管身为商人，但是很讲人情味，不会抛下有困难的人不管。作为吸血鬼，她是少见的欠缺记忆量很少的例子，但是她似乎还有着无论如何都想要想起来的过去。

从她这里除了能够入手在探索地图时的道具之外，还能够购买到被称之为“嗜好品”的贵重道具。



治安维护部队“刻尔帕罗斯”的成员之一，调任到路易等人所在的据点里的吸血鬼。也许是因为经历过多次战斗的缘故，他几乎失去了生前的所有记忆。他一边执行着身为刻尔帕罗斯成员的任务，一边寻找着一张照片上他早已忘记了名字了的女性。他的本职虽然是征收血泪的征税员，不过在红雾出现之后，为了寻求新的血泪或资源入手源而调查着被称之为“深层”的区域。





曾是军人的吸血鬼。在大崩坏发生之后，从吸血鬼诞生到“Q.U.E.E.N. 计划”为止一直为了拯救人类而担任着军队的指挥工作。在做出暴走后的女王会威胁到人类的判断后，为了讨伐女王而发动战争，他自己也作为吸血鬼重生，肩负起指挥工作。



克露丝·希尔伯 / 女王
-Cruz Silva-

格列葛力欧·希尔伯的女儿，路易的同校同学。为了帮助众人而成为“Q.U.E.E.N. 计划”的被实验者，承受了难以想像的巨大痛苦，身负着实验无法成功的沉重压力，此后实验中产生了微小的差错导致她最后失控，成为破坏的化身。

“Q.U.E.E.N. 计划”的研究员之一、路易的姊姊。在女王失控时不幸身亡，随后转生为吸血鬼。“讨伐女王之战”期间，身为不死之身的吸血鬼们不断被打倒又不断重生，负责迎接与照顾重生的吸血鬼便是她的工作。

顺便一提的是，虽然在官方网站的角色介绍页面里并没有提及卡莲和路易这对姐弟的姓氏，不过在 BNEI 香港的官方微博进行本作的宣传时，很明确地说出了卡莲的姓氏为“雨宫”，这个“雨宫”究竟和“《噬神者》系列”里我们所熟悉的雨宫龙胆有何关联尚且不明（目前还不知道本作里登场的这个“雨宫”发音与拼写是否和《噬神者》的“雨宫”相同）。不过这俩姐弟的外形特征和与龙胆有着千丝万缕关系的“莲（Ren）”也有不少相似之处，顺便一提的是，《噬神者 2》里曾提到过龙胆与橘佐久夜结婚后生下的孩子名字也叫做“莲”。



卡莲
-Karen-
CV：原由实



▼《噬神者 解放重生》里登场的莲。

◆据点◆

在剧情里，主角会和为了拯救因血的渴望而痛苦的吸血鬼们而从事研究工作的路易等人一起行动。路易等人用作据点的古老教堂里聚集着失去了记忆或容身之地的吸血鬼们，他们相互扶持着在这里生活。在据点里有各式各样的辅助类角色，上文介绍的铃、可可等人便是其中的成员，可以在他们那里购买武器和道具、强化武器或者更换主角的服装或者发型等。在据点里和能够作为主角同伴的角色进行对话之后可以委托他们和主角一同外出探索。





◆亲密度系统◆

在本作里，玩家可以和其他角色深入交流来提高亲密度。提高其他角色的亲密度之后，他们有时候会赠送一些贵重的道具。可增加亲密度的对象不仅仅只有和主角一起共同作战的同伴角色，辅助类角色也有亲密度设定。

提升亲密度的方法有 3 种，分别是：和同伴组队去探索、给某个角色赠送他 / 她喜欢的嗜好品、取回角色丢失的记忆。

在亲密度较低的时候，他们会赠送一些泛用性强的消费类道具或者角色手势。在亲密度较高的时候，他们赠送的道具种类会有所增加，当中还有贵重的强化素材或者专用的武器等。不同的角色所赠送的礼物也会有所不同。

嗜好品除了能够在可可的店里入手之外，还能够通过在野外探索获得。赠送不同的嗜好品有时候还能看到对方叫人意外的反应。



◆围绕着“血泪”的相遇◆



“血泪”是能够通过摄取当中的液体来满足血的饥渴从而防止堕鬼化的成分不明却又贵重的存在。在世界被红雾所包围，吸血鬼陷入灭亡的危机时，血泪突然出现，如同树木果实般生长在被称之为“血泪之泉”的植物上。但是，由于“促进血的渴望”的瘴气影响导致血泪之泉接二连三地枯萎，获得血泪的机会变得日渐困难起来。



而玩家所扮演的角色——本作的主角则拥有着能够让血泪之泉进行再生的特异能力。这个能力的原理成谜。只要主角将自己的血滴落下来，那么枯萎的血泪之前就能重生，并且能够再次结出血泪。

在 2017 年下旬的游戏宣传里登场的角色路易，便是为了能够缓解因血的渴望而痛苦的吸血鬼们而从事血泪的研究。为了能够让无力的吸血鬼们也能够获得充足的徐磊，他一直为了寻找血泪之泉的“源泉”而持续着调查工

作。随着瘴气覆盖范围的扩大，他也面临着血泪之泉接二连三枯萎的困境，不过因为与主角相遇，而使得他的命运产生了巨大的变化。路易目击到主角能够让血泪之泉重生的力量之后，抱着一线希望向主角提出了协助的请求，成为主角的同伴，一起踏上探索的旅途。路易有着很强烈的正义感，无法放下有困难的人不管，因此会对陷入危机的主角伸出援手。路易有着针对堕鬼的丰富战斗经验，作为同伴，他是个值得依赖的存在。





而同样在早期宣传里登场的角色：原佣兵的吸血鬼八云·东云则是在觉醒为吸血鬼的时候，即将屈服于血的渴望而堕鬼化的关头被路易等人救了下来，在那之后就和他们在一起行动了。遇到主角的时候，因为面对的是不明身分的人，所以八云对主角抱有很强的警惕心，不过在认可主角是同伴之后，他便成为了能够在危险之中保护同伴的可靠之人。在成为吸血鬼之后，只要能够满足血的渴望就不会有空腹感，因此吃饭便成了不必要的行为，不过八云主张着吃饭有意义在其中，不知道是不是和丢失了的过去有关联。在他看来吃饭是为了能够“像个人类”的一种坚持。八云在佣兵时期里有过足以称之为家人的同伴，他也随身带着他们的照片，不过他的这些同伴现在都生死未卜。

◆探索过去回忆的系统“血英”◆



聚集在据点里的吸血鬼们在不同程度上都欠缺了记忆，在野外进行探索的时候，如果发现了他们的血英，就能够使用伊欧的力量来修复血英，让吸血鬼们恢复记忆。

在主角接触血英的时候，原来主人的记忆就会以片段的形式进行重放。这些记忆的主人不仅限于死者，活着的吸血鬼的记忆化为血英的例子也并非不存在。在官方给出的例子里，主角就能够接触到路易所失去的记忆化为的血英，观看到他的记忆片段，然后通过这些片段，路易本人也取回了自己的记忆。



◆多人模式◆

在本作里存在着多人模式，对探索高难度迷宫来说，其他玩家的共同协作也是必不可少的。在希望其他玩家前来救援的区域里发送求救信号之后，满足了参加条件的玩家就能够加入战场共同作战。

前来救援的只有对方玩家的角色，发出求救信号方则可以保留自己的同伴角色，同伴角色炼血效果也能够覆盖到参加救援的玩家身上。

除此之外，玩家可以组合不同的“手势”、“贴图”和“语音”，创造自己的心情选单（エモ-ション），在战斗中或探索时使用。





THE LEGEND OF HEROES

閃の軌跡IV THE END OF SAGA

センノキセキIV ～ジ・エンド・オブ・サーガ～

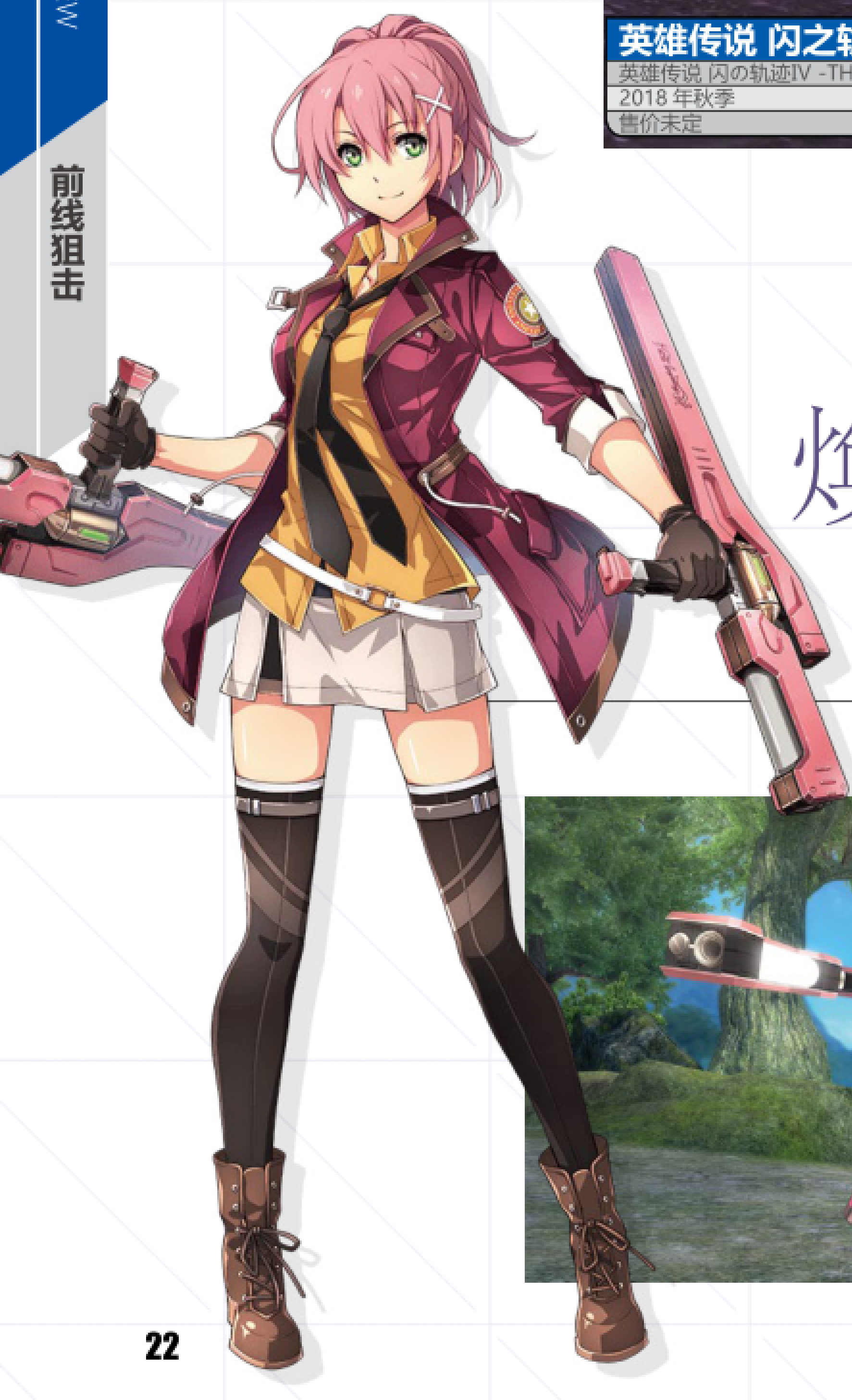


在苦等了一个季度之后终于等到了《闪之轨迹IV》公开角色情报的日子，不少粉丝猜测会放出初报公开的几个角色，不过很明显 Falcom 走的不是寻常路——让孩子们先来，毕竟首批情报公开不放出主角的介绍这种事并不多见……如同《闪轨 II》的套路，被迫脱离校园生活的学生们这次和他们的前辈们一样脱下制服换上了更能体现自己个性的服装，在《闪轨 III》那如同走进死胡同的结局之后这些学生们将迎来什么样的变化，也十分值得关注。

※本前线内含《闪之轨迹III》的剧透。

文 秋沙雨　美编 NINA

PS4		
英雄传说 闪之轨迹IV		Falcom
英雄传说 闪の轨迹IV -THE END OF SAGA-	角色扮演	日版
2018 年秋季	本地 1 人	无对应周边
售价未定		



登场角色 焕然一新的“新Ⅶ班”

尤娜·克洛弗德

—Juna Crowford—/CV：东山奈央



旧克洛斯贝尔自治州出身的既活泼又充满正义感的女孩，在“新Ⅶ班”里有着领队般的地位。在过去因为憧憬“特务支援课”而立志走上警察的道路，但是由于一些原因而转学到了托尔兹第 2 分校。在入学时，无论是对于故乡而言是“侵略方”的帝国还是帝国的英雄“灰之骑士”都不抱有信任，不过在和“新Ⅶ班”的同伴们一起跨越困难的过程中成长起来，最终决定寻找到故乡和帝国携手共赢的未来。但是，因为播散到帝国全国的诅咒“巨硕黄昏”发动，让她充实的学校生活瞬间崩塌，等待着尤娜的是沉重又严酷的现实。

©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

库尔特·范德尔

—Krut Vander—/CV：江口拓也



帝国武术名门范德尔家的次男，个性严谨认真的美男子，拥有着天才般的双剑术本领。由于范德尔家被卸任了护卫皇族的职务而失去了目标，因此并未到托尔兹本校入学，而是来到了第2分校。一开始对极负盛名的“灰之骑士”黎恩实力持以怀疑的态度，不过在作为“新VII班”成员活动的期间，他向无论是作为剑士还是作为教官都以认真的态度处世的黎恩学习，让率直的内心得到了成长。在全帝国被播撒了“诅咒”之后，库尔特在一个陌生的村落里醒了过来……

在本作里，库尔特将会直面他的家族以及他和塞德里克皇太子之间的关系等现状，并且将会为他和塞德里克准备好特别的亮相场面。



艾尔缇娜·奥莱翁

—Altina Orion—/CV：水濑祈



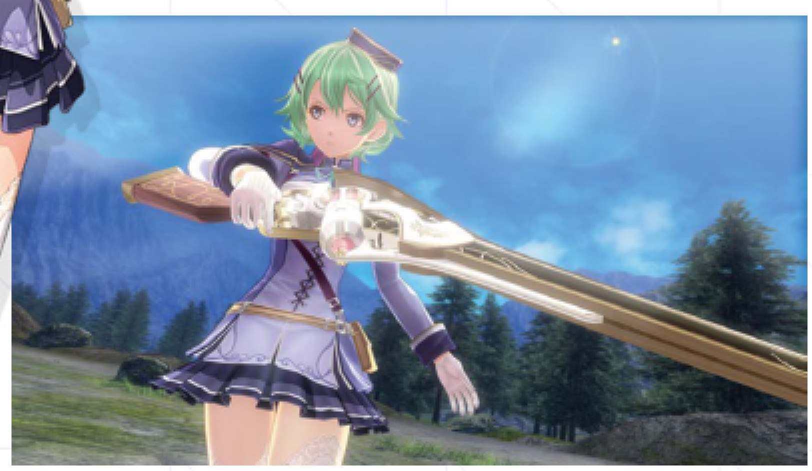


使役着战术壳“光剑（クラウ=ソラス）”的少女，感情波动淡薄。所属于帝国军情报局，行动编号为“黑兔”，黎恩接受来自情报局的“指令”的1年里作为“灰之骑士”的辅助者和监视者在身旁支撑着他。此后黎恩就任第2分校的教官时，她也接受到秘密的命令入学就读。在作为“新VII班”学生活动的期间，逐渐和黎恩与同学们建立起羁绊，孕育出了感情。在帝都出现异变的时候，她决心哪怕是付出自己的性命也要保护同伴，然而——对她而言非常重要的人代替她战死了。缅怀着不再回来的往日，艾尔缇娜渐渐沉入失忆的底层……



帝国伊格雷特伯爵家出身的少女，清纯而又富有蛊惑性的言行是她的特征。曾经在名门圣亚斯特莱亚女学院就读，不过在托尔兹军官学校成立分校的时候转学到第2分校里。偶尔能够窥见作为学生时的她身上的谜团和不见底的才能——其真正身分其实是在帝国发起过内战的凯恩公爵侄女，同时也是下一任公爵米露蒂娜·优洁利斯·德·凯恩。面对着集结了帝国政府和帝国正规军的奥斯本阵营，她在暗中聚集了贵族势力组建起来的“白色大地起义军”。帝国的异变发生后她离开第2分校，和“黄金罗刹”奥蕾莉亚·勒瑰恩、“苍之深渊”薇塔·克洛提德一起开始在正面舞台活动起来。

在本作里缪泽将会和尤娜等人拉开距离，率领着白色大地起义军一起做出令人吃惊的行动，她的决断将会为帝国带来什么样的影响，这将会是影响故事走向的一个关键。



缪泽·伊格雷特

—Musse Egret—/CV：小清水亚美

游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

阿修·卡拜德

—Ash Carbide—/CV：前野智昭

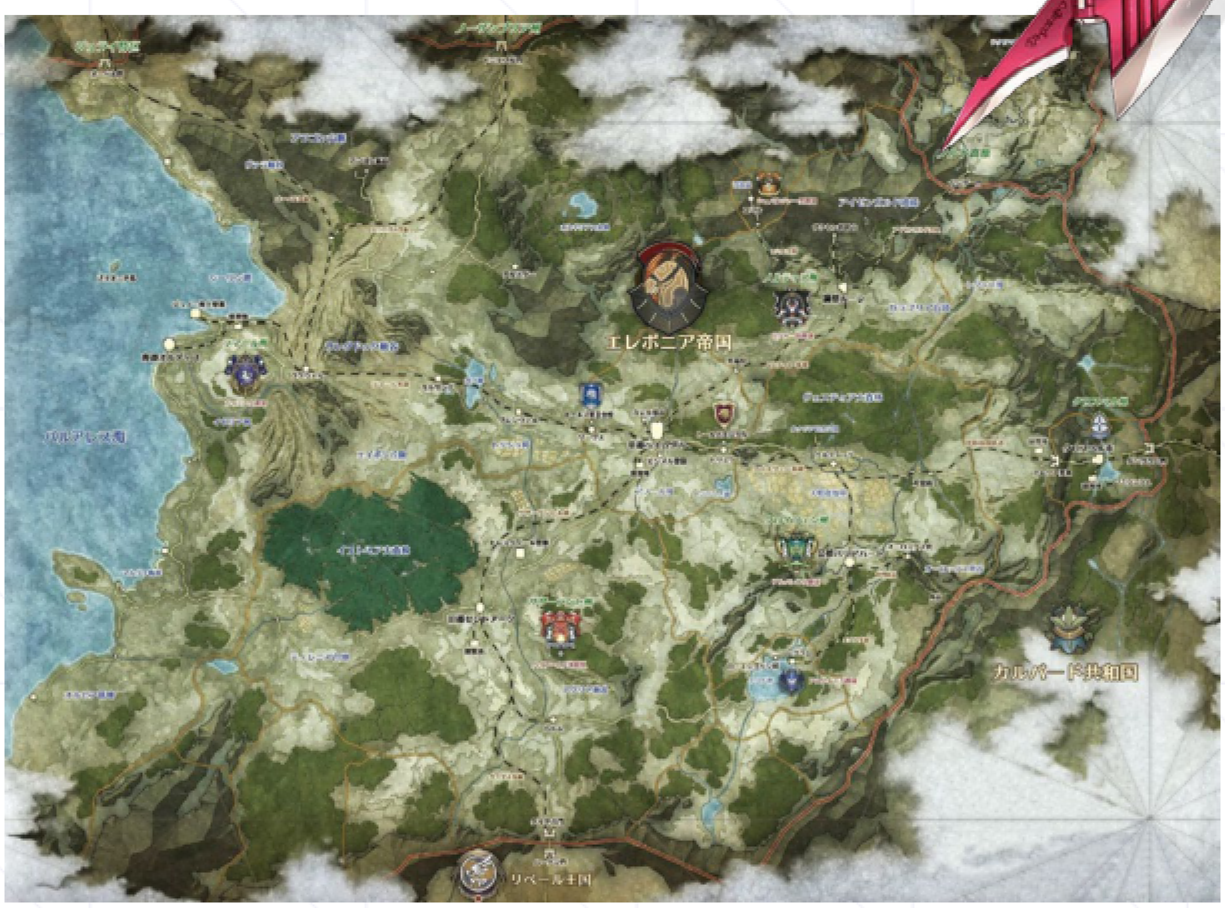
外表看起来粗鲁又凶猛但其实是一个贫民街出身的在所有领域都有着超乎常人才能的不良青年。曾经在第2分校的“VIII班”就读，后来中途转班到“VII班”，在黎恩和同学们的影响下开始寻找自己的前进之路。但是在这期间，由于帝国里的“诅咒”在他身上暴走的缘故，引起了袭击皇帝尤肯特三世的大事件，之后被军队羁押。前作结局里被离开第2分校的奥蕾莉亚将军所率领的“白色大地起义军”救出后音讯全无。





本作的舞台

帝国西部



在《闪轨Ⅰ》和《闪轨Ⅱ》里玩家能够在帝国东部自由漫步，在《闪轨III》里则是能带领学生前往帝国西部的主要城市，而在本作里，玩家将能够去到前三作里都没有去过的地区。这些地方除了有地图上标示或者未写出名称的地区之外，还有一些常人根本无法进入的“特殊地区”，又或者是一些在系列作品里给出过提示的地方。不过故事的舞台还是主要集中在帝国西部。

在本作里，以帝都海格拉姆为中心线向西的地方都通称为帝国西部。相比起能够开着“红翼”在东部四处飞的内战时期，《闪轨III》里玩家伴随着黎恩和学生们可以去的地方基本上和《闪轨Ⅰ》时期数量一致。

●帝国西北

在凯恩公（缪泽）势力很有可能成为黎恩一方的协助者的前提下，以帝国西部的拉玛尔州作为据点的可能性也不小，事实上海都奥尔迪斯的地理位置也正处于几个注目之地的交通枢纽之处：与奥尔迪斯相邻的拉克维尔处于和阿尔斯塔、茱莱特区、诺森比亚特区。

阿尔斯塔的注目之处在下文已经解释，所以不再细说。

细心的粉丝也早已发现，在《闪轨III》里能够去的城市都是《闪轨Ⅰ》里“VII班”B组的实习地（当时玩家能去的地方都是黎恩所在的A组的实习地），这些实习地里除了茱莱之外所有地方都已经成为《闪轨III》里玩家可以探索的城市。也因为这个缘故，在粉丝群里有不少希望能够在《闪轨IV》里前往茱莱的呼声。

茱莱特区更多的关注点则是在于“《闪轨》系列”的人气角色克洛的出身地，细心的粉丝也早已发现，在《闪轨III》里能够去的城市都是《闪轨Ⅰ》里“VII班”B组的实习地（当时玩家能去的地方都是黎恩所在的A组的实习地），这些实习地里除了茱莱之外所有地方都已经成为《闪轨III》里玩家可以探索的城市。也因为这个缘故，在粉丝里有不少希望能够在《闪轨IV》里前往茱莱的呼声。同时也让不少强迫症玩家念叨至今。

诺森比亚特区除了“旧VII班”教官莎拉的出身地之外，也是一个从《空之轨迹》时期开始就被反复提及的地方，被记载在《黑之史书》上的“盐之桩”真相成谜，加上目击者星杯骑士团第八位守护骑士“吼天狮子”巴克霍恩在《闪轨III》故事开始前已经战死，就使得不少粉丝们希望能够亲临现场去调查一番。

游戏制作进度 根据制作人在日刊访谈上透露，本作的主线部分剧本已经完稿。（不过支线和NPC对话还未提及，估计现在还在加班加班地写吧。）



而拉克维尔的铁路线向东就正好是尤娜等人所就读、黎恩就职的托尔兹第 2 分校，而这中间有 2 个地点米尔桑特（ミルサンテ）和格连威尔（グレンヴィル）在地图上已经标示了出来，不过在前作里玩家还尚未去过，如果是从奥尔迪斯出发前往托尔兹第 2 分校或者是帝都海姆达尔，都必须路经这两个地区，所以这两个地方有可能会在本作里登场。

除了这些地方之外，位于拉克维尔北边的阿拉贡矿山（アラゴン矿山）和位于阿尔斯塔东北的奥斯吉利亚斯盆地（オズギリアス盆地）也可以列为可能在本作里前往的地区。奥斯吉利亚斯盆地是由于名字和本系列的大 BOSS 吉利亚斯 · 奥斯本（ギリアス · オズボ - ン）名字几乎一样，不少粉丝在看了本作的地图之后都大胆猜测这里会不会就是奥斯本所率领的地精集团“黑之工房”本部。至于阿拉贡矿山，理由无他：因为 Falcom 喜欢让玩家去探索矿山。（倒不如说《闪轨III》里居然没有矿山才更叫人吃惊）

●帝国西南

西南部地区最吸引人注意的不是还没去过的马尔瓦海岸（マルヴァ海岸）或者奥尔比亚低地（オルビア低地），而是位于帝国正南边的利贝尔王国。

在提妲、阿加特、雪菈已经来到帝都海姆达尔而且玲确定将会在本作里登场的情况下，不少粉丝们都期待着艾斯蒂尔和约修亚的再次登场。在《闪轨III》发售后的访谈里，近藤制作人也提到过帝国的“诅咒”所影响到的不仅仅只有帝国领土，和帝国相邻的共和国甚至是利贝尔王国也许都有受到影响的可能。再加上以他们两人对玲和提妲的关心，应该不会把两个可爱的后辈放在局势紧张的帝国里而袖手旁观才是。



克洛斯贝尔

克洛斯贝尔自治州对于系列粉丝来说算不上是新地图，毕竟在《零轨》&《碧轨》里不知要以克州为中心在四周跑上几十遍。在《闪轨III》里玩家也得以和黎恩与“新VII”班成员一起前往被帝国占领情况下的克洛斯贝尔，不过在前作里有几个地区和设施没法去，例如阿修一直念叨着的

剧本长度 | 《闪之轨迹IV》的剧本比前作要短一些，不过游玩要素要比《闪轨III》多。

欢乐街，例如前作里实行了鸟笼作战的米修拉姆。而在本作里，无论是欢乐街还是米修拉姆都将成为可以进入的地区。





在《闪轨III》结局后，帝国为了筹划和共和国之间的战斗而进行准备，克洛斯贝尔作为军备品的聚集地而被推到了前台，帝国和克洛斯贝尔之间的关系将会有更进一步的描写。

值得关注的其他细节

●库尔特醒来之后所在的地方

在角色介绍里提到库尔特在前作结局后醒来的地方是一个陌生的村落，制作人近藤季洋透露库尔特醒来的村落在《闪轨III》里已经有线索。原文里这个村落是称之为“里（さと）”，提到“里”的话让人马上联想到的就是在《闪之轨迹II》的特典广播剧里的故事舞台“阿尔斯塔之里”，那里同时也是“放浪皇子”奥利维尔（奥利维特）和第2分校的学生桑迪的故乡。不过除了阿尔斯塔之外，在“《闪轨》系列”里还有另外一个被称之为“里”却又没有登场的地方，那便是艾玛和薇塔等魔女的故乡“魔女之里”。

而在官方公开的截图里就有一张尤娜和库尔特在某个村落里并肩而立的图，背景里的建筑正好和《闪轨II》结局CG里艾玛身处的魔女之里广场特征极其相似。从《闪轨III》结局的状况来看，艾玛或者罗赛使用传送术将在场的新旧VII班成员传送到魔女之里。

不过无论是阿尔斯塔还是魔女之里，对于系列来说都将会是新的地图就是了。





▲柱子的数量和轮廓很是相似。



▲帽子、露出腋下的轻装、热短裤、长袜。在细节上依然保有两人的个人特色，不过在整体印象上却是十分相似。

●换新服装的理由

《闪轨IV》里登场里的“新VII班”成员之所以换上新服装的理由，那便是——穿校服的话会被各地的帝国正规军发现。这个理由和《闪轨II》里的“VII班”众人为了防止被贵族军发现而换新衣如出一辙……

顺便一提的是，艾尔缇娜的新服装和前作的米莉安款式很像，不知道她是不是为了缅怀米莉安而选择了这套服装。

●哈梅尔的故事

制作人透露，关于哈梅尔的故事将会在本作里完结，围绕着哈梅尔，直接或者间接引起的事件将会在本作里收束，其中最令人瞩目的便是关于阿修的谜团：为什么哈梅尔会出现第3个幸存者？

这个谜题的猜测众说纷纭，普遍说法是编剧吃设定（从玩家角度来说这个说法倒是没错），小编个人的猜想是：猎兵袭击哈梅尔的那天阿修的确是死了，所以幸存的两个人（莱维和约修亚）没有将他带走，后来“诅咒”种到了他身上，阿修得以幸存，此后辗转去到了欢乐都市。

以上纯属个人猜测，如果猜中纯属巧合，如有猜错概不负责。



▶在哈梅尔遇到结社猎兵的阿修。

●其他角色



▲在缪泽指挥下的奥蕾莉亚以及和缪泽处于合作关系的薇塔，手握两张王牌的缪泽会怎样活用这些战力。

黎恩：黎恩依然会是本作的主角，在本作里将会揭开围绕在他身上的谜题（与奥斯本的关系、心脏和“鬼之力”等）。

克洛：在前作结局里恢复记忆之后，本作里将会再次作为“克洛·安布斯特”并手持《闪轨 II》里叫人印象深刻的双刃剑登场，不过他将所属于哪个势力目前依然是个谜题。

罗伊德和艾莉：解放克洛斯贝尔不仅仅是本作将要讲述的一个部分，同时这也是“《轨迹》系列”前半部分收尾的一个象征，因此罗伊德等人也将会有不少活跃的场面。

罗赛莉亚：关于她作为吸血鬼度过的800年历史将会在本作里得以公开，不知道其中是否会包括狮子心大帝和阿瑞安赫德的过去。

玲：在前作里借由提妲之口提及玲其实是让她在本作里登场的伏笔，本作第一批公布的截图里便有玲的身影，玲在故事里的出场也将为帝国的现状带来变化。

杜芭莉：在本作里，结社的使徒和执行者里会出现改变想法的成员，杜芭莉便是其中之一。同时在本作里执行者的成员们将会公开各种各种的内情，部分成员还将会迎来程度较大的转换时期。

米莉安：在前作里米莉安迎来了令人痛惜的结局，不过在本作里米莉安还将会继续登场，至于是以什么样的形式就不得而知了。

●战斗系统

战斗系统将以《闪轨III》为基盘，在此基础上还会追加一些新的回路，同时《闪轨 II》里派上不小用场的“失落魔法（ロストア - ツ）”将会在本作里回归，不知道能不能打破《闪轨III》里“帝国人都尚武，战斗里全靠揍”的菜刀流打法。



◀《闪轨 II》里发动条件较为苛刻不过威力惊人的“失落魔法”。

《闪轨IV》小贴士

■本作故事的开始时间将紧贴《闪轨III》的结局。也就是类似于《闪轨 I》→《闪轨 II》那样的形式。

■在本作里还将会有来自其他国家的新角色登场。



文 哪尼 美编 NINA

PS4 / PSV	
Fate/新世界 LINK	Mavlous
Fate/EXTELLA LINK	动作 / 日版
2018年6月7日 / 本地1人，在线2~8人	无对应周边
售价为PS4：7980日元、PSV：5980日元	

《Fate/新世界》固然画面简陋，系统单调，但蘑菇亲自执笔的剧情足以让粉丝们觉得值回票价，大不了就当文字游戏打。而《Fate/新世界 LINK》的情报公布至今，画面和系统方面的进化是显而易见的，不过剧情方面则不再由蘑菇亲自负责。一进一退之间，反而让人有种微妙的纠结感。



动作系统焕然一新



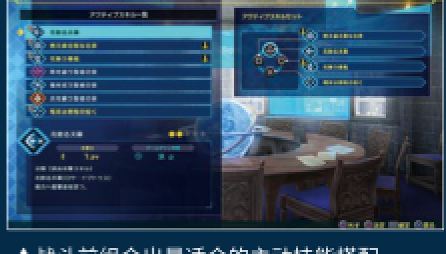
除了画面的强化以及引入更丰富的任务模式外，作为一款主打追求爽快战斗体验感的无双类游戏，动作系统的设计当然也是重中之重。前作中虽然在爽快感的部分体现得颇为到位，英灵们的动作行云流水，但是套路还是过于单调——不仅连段的变化不多，且大多数英灵的特殊招式都是一样的，也没有专属的形态变化，到了游戏后期便缺乏刷刷刷的动力了。而本作的动作系统几乎是重新进行设计，不仅会让战斗有更多的变化，也针对不同的阶职设计了更有差异化的特色，让玩家能够真正体会到角色的魅力所在。





自由搭配主动技能

英灵们可以习得丰富的“主动技能”，玩家可以从中自由选择与搭配，将其分配到△□○ × 四个按键上。这样在战场上按下相应的按键便可发动对应的主动技，若是攻击技能则通过不同的顺序形成连段，当然也可以装备能力强化、状态回复等等。



▲战斗前组合出最适合的主动技能搭配。



▲有效利用技能搭配，让战斗变得更加有利吧。

新角色专属主动技能

查理曼

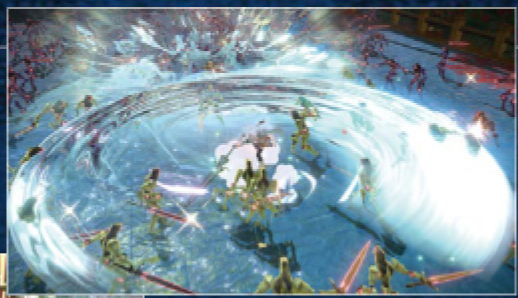
一定时间内，在背后召唤出十二勇士的化身——辉剑，配合普通攻击自动追击敌人。



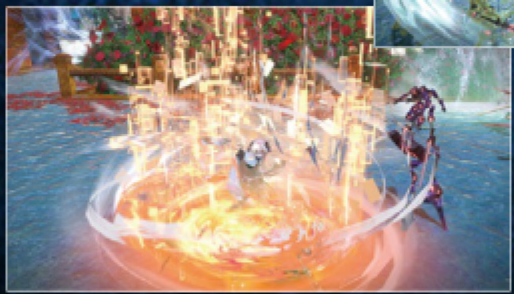


聚合并压缩五大元素的力量后，倾尽全身之力进行斩击。

阿斯托尔福



挥舞“黄金的马上枪”进行砍杀。命中后敌人双脚将灵体化，并陷入麻痹状态。



在一定时间内用“魔术万能攻略书”的书页覆盖四周进行防御。此时若受到攻击，让伤害无效化的同时也会产生强力的反击效果。

斯卡哈

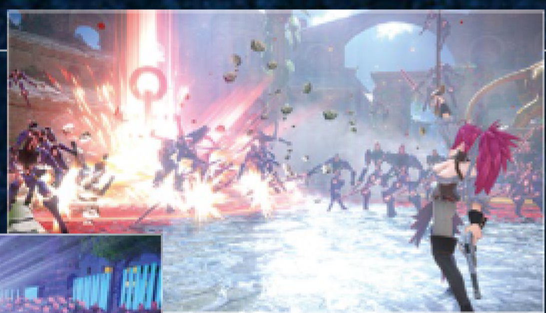


向前方掷出魔枪将会分裂并向周围延伸，被命中的敌人将陷入麻痹状态。



使用原初的卢恩符文，在面前召唤出三道巨大的火柱，将敌人阻挡于自己的安全范围之外。

德雷克



从空中召唤出三支船锚，迅速下落攻击大范围的敌人。



向前快速移动的同时，挥舞弯刀展开猛烈的乱舞攻击。

以突击解决敌方英灵

使用主动技能连续对敌方英灵形成攻击后，便可以进一步发动“突击”。突击可以给敌人造成更大的伤害，同时也会随机获得提升攻击力或攻击速度的道具，让BOSS战变得更加的轻松。



新旧英灵间碰撞出的火花

虽然本作的剧情并非由蘑菇本人亲自执笔，但有前作的珠玉在前，相信本作也会很好的延续。虽说前作的故事已经在“三女共侍一夫”的祥和氛围中完美落幕，不过所有的英灵也都会在本作中登场，而新加入的角色虽然数量不算多，但显然都是精心挑选而出，让新旧英灵间的相遇存在更多的可能性，从而碰撞出全新的火花。



人口急剧上升的月球

在本作中，来自地球的移民数量不断增加。而一直等待着与Master再次相遇的高文，能否因此而让梦想成真呢？

皇帝与海贼

在《Fate/EXTRA》中，德雷克便是第一回战斗中尼禄的对手，即便处于对立面，这位豪爽的海贼依旧赢得了皇帝的尊敬。而在新番《Fate/EXTRA Last Encore》中，也有非常精彩的对决。于本作中再度相会的二人再次成为对手，是所谓的命运轮回么？这一次伟大的德雷克船长，是否依然有着坚持的信念呢？



查理曼十二勇士

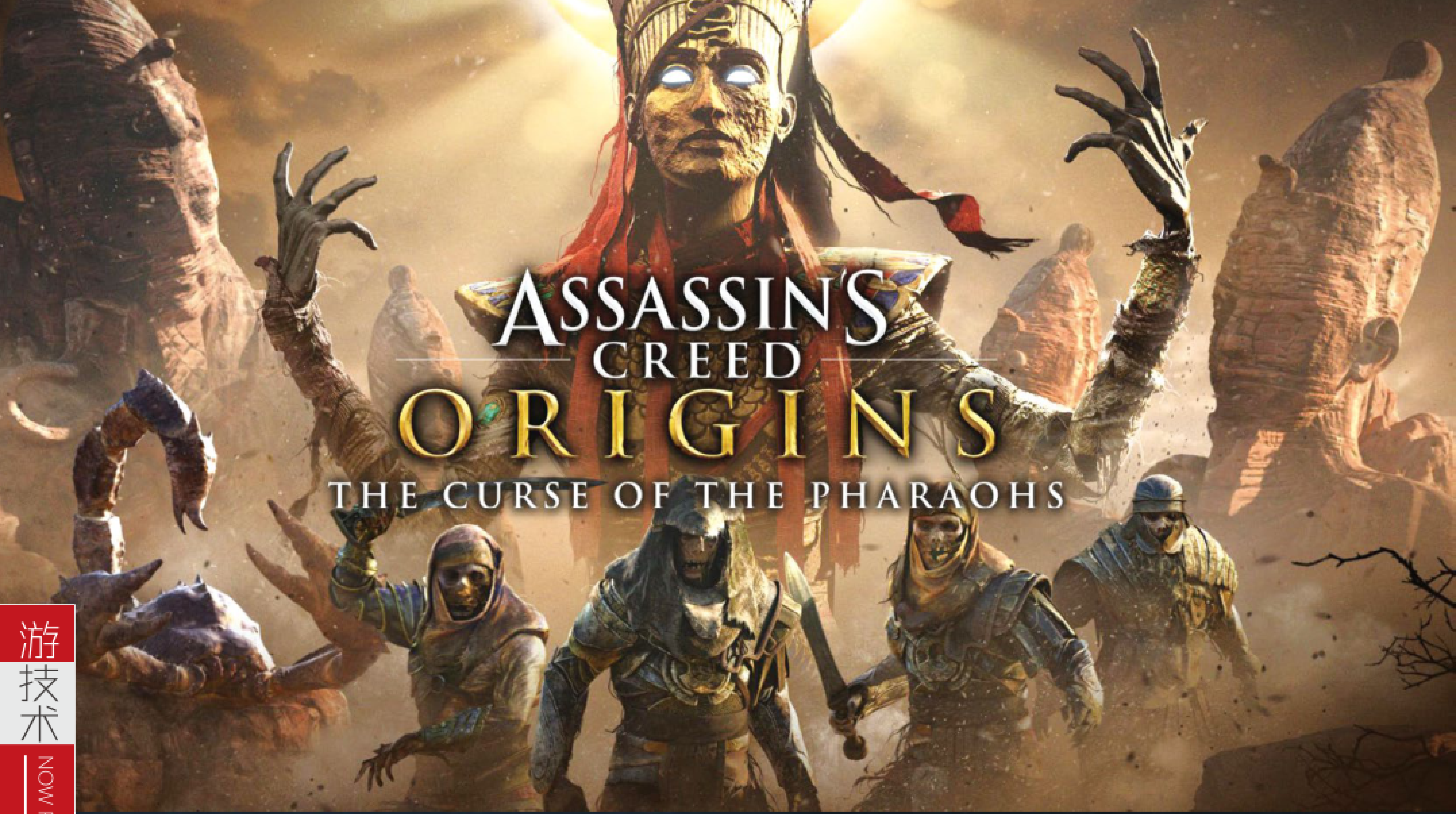
由于亚瑟王的关系，圆桌骑士们纷纷也都英灵化。不过将在本作中相遇的，还有另一对“上司与下属”——查理曼大帝以及其麾下的十二勇士之一，阿斯托尔福。如今他们是否还会处于相同的阵线？亦或是怀揣各自的目的？



师匠与弟子

斯卡哈与库丘林，昔日的名师与其爱徒，如今却对峙而立。从斯卡哈严厉的质问中，隐约可以察觉到事态的严重。究竟会是什么样的事件，导致了如今这一局面？





本文对应游戏版本：1.41
本文对应语言：简体中文

PS4	XOne		
刺客信条 起源		UbiSoft	
Assassin's Creed Origin		动作角色扮演	中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 420 港币			

文 三日月　美编 NINA

本作为《刺客信条 起源》的最后一个大型 DLC，比起以往的戏说历史，这个 DLC 更加“魔幻”。玩家面对的不再是上古维序者的爪牙，而是来自死后世界的法老王以及他们率领的军队。DLC 在流程上比《无形者》要厚道很多，四个法老王的死后世界设计更是各有特色，算是给《刺客信条 起源》的游戏体验画上了一个完美的句号。

《法老诅咒》流程攻略

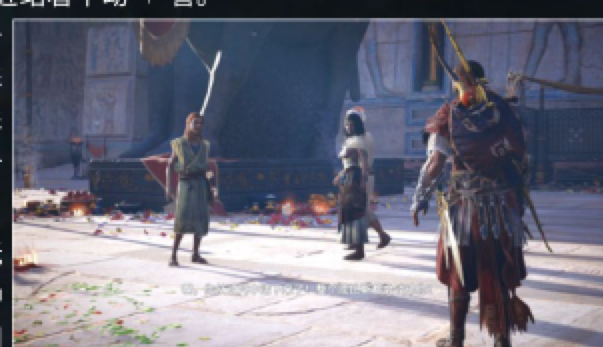
以下流程以“普通”难度为准

法老诅咒

流程要点



1. 当玩家来到底比斯后，很快就会遇到本 DLC 的强力敌人“法老之影”。“法老之影”其实就是本作中四个法老（BOSS）的弱化版，但攻击方式和本体基本一样，攻击前会有明显的前摇动作，因此躲避难度并不算高。“法老之影”的登场时机和对应哪个法老是随机的，但只要玩家消灭掉一个法老，对应的法老之影就不会再出现。而法老之影的 AI 优先度也和其他敌人不同，只要玩家不管它或者和它拉开距离，它就会开始杀害附近站着不动的 NPC。过一段时间或者 NPC 全部死亡后法老之影就会消失，击败法老之影后可以获得金钱和新素材“星辰的碎片”作为奖励，这种素材可以用来提升玩家装备。不过说实话这种素材在死后世界可以找到很多，与之相比，击败法老之影反而是最没有效率的获取方法。



2. 对于现在的玩家来说，法老之影不光等级比玩家高，而且攻击力也非常可怕。鉴于风险和奖励不成正比，建议玩家在第一次遭遇的时候直接无视。

3. “法老诅咒”为一个大型任务，需要通过不断完成主线任务才能推进。和 NPC 对话后就会触发两个主线任务：阿顿崛起以及底比斯没有荣誉。

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin’ s Creed,

阿顿崛起

流程要点

1. 拯救杰胡提的部分和之前区别不大，“拾骨者藏身处”并不算大，而且敌人不多。懒得和敌人交手的玩家可以直接潜行到目标所在地帐篷的后方，那里有一个小口可以让玩家直接溜进去。不过之后玩家还得将 NPC 护送出营地，因此为了避免麻烦，这里还是推荐玩家直接将藏身处的敌人清空再去救 NPC。





2. 烧动物尸体的部分非常简单，没有火属性远程武器的玩家可以改用火把，不过小心别把自己也给烧了。其中一处动物尸体附近还有几个敌人，不过都是杂兵级别的，对付起来非常轻松。

3. 底比斯文件库是一个少见的室内场景，里面还有几个敌人。由于场景大小和视角问题，这里不太适合玩家开战。建议在从窗户翻进去之前，先用赛努将敌人的位置标出，然后再利用潜行逐个击破。

4. 如同提示所说的那样，神殿的入口只有在白天才会显现。如果没有学会技能“屏气冠军”的话建议玩家在水下时行动快点，要不然很容易憋死。完成这个主线任务后会触发下一个主线任务“异端”，不过如果玩家此时没有清支线来提高自己的等级到 50 左右的话，笔者不建议去完成“异端”，玩家可以选择去完成另一个主线“底比斯没有荣誉”或者清清支线练练级，另外升级一下自己惯用的武器。

底比斯中没有荣誉

流程要点

1. 完成调查部分并找到指定 NPC 后会触发一场战斗，虽然 NPC 有着血条的设定，但实际上玩家并不需要保护她，专心将自己面前的敌人解决就好。

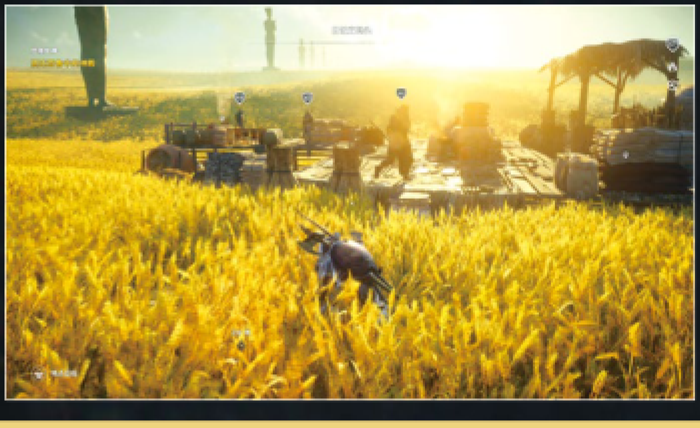
2. 从二层进入屋子后会有一个简单的解谜部分，解谜的提示可以查看桌子上的诗句。解答方法也非常简单，只要将两个狗头雕像面朝的方向转到面对面即可。完成调查后就会触发下一个主线任务：优雅女神。



优雅女神

流程要点





1. 小岛上的调查部分没什么需要注意的地方，需要调查的点一共有四个。全部调查完后，玩家的最终目的地在与小岛一河相隔的对岸。

2. “哈特谢普苏特神殿”是本 DLC 的其中一个大型据点，之后玩家还会来几次，所以还是建议玩家顺路将它给清了。这个据点很大，但敌人的分布也非常分散，掩体也有很多，潜行流玩家清理据点时应该不会遇到什么难题。从敌人的分布和走位来看，笔者建议从左侧的小金字塔为起点开始潜入，进入据点后再从高到低逐个清理目标。

3. 玩家此行的目标在中层，附近的敌人不多，找到目标并和其对话后就可以离开这里了。

4. 消灭陵墓入口的两个杂兵后就可以从左侧的石缝进入陵墓了。陵墓有两条路，往上走是玩家此行的目的地：纳芙蒂蒂的陵墓，往下走则是之后主线的另一个目的地：图坦卡门的

黑马：成就/奖杯所需的“永恒的深渊”可以在第一次到达死后世界后，在现实世界的塞特-玛特买到。鉴于它是玩家在死后世界的惟一坐骑，建议快点入手。

陵墓。

5. 虽然现在进去没多少意义，但还是建议玩家先去图坦卡门陵墓，然后通过金黄色裂缝进入死后世界，之后就可以随时通过大地图进入图坦卡门的死后世界“冥界”。不过现在进去没多少意义，还是先原路返回现实世界吧。

6. 纳芙蒂蒂的死后世界名为“亚鲁”。死后世界的规则基本和现实世界一样，但和现实不一样的是，虽然区域还是分成普通和警戒区域两种，但无论玩家身处哪里，敌人一旦发现玩家就会发动攻击。人形敌人虽然都是非人之物，但攻击方式和种类基本和人类敌人一致，除了一种手持长杖的高个敌人，这种敌人虽然战斗能力不咋样，但它可以复活其他死去的敌人，因此在战斗时请优先把这种敌人给解决掉。

7. 玩家在这个区域需要三个主线任务“净化仪式”、“腐烂之物”以及“酸掉的奠酒”后才可以继续推进流程。

8. “净化仪式”的流程非常简单，找到泉水就可以了。“腐烂之物”的目标在一艘“船”上。“酸掉的奠酒”算是三个任务中难度较高的一个，酒库里非常阴暗而且有很多蛇，鉴于被蛇连咬三口就会即死，建议玩家在这里步步为营，将蛇清理得差不多之后再去清理目标。完成三个目标后，笔者建议玩家暂时回到现实世界里升级一下装备，因为接下来就是本作的第一场 BOSS 战：纳芙蒂蒂。





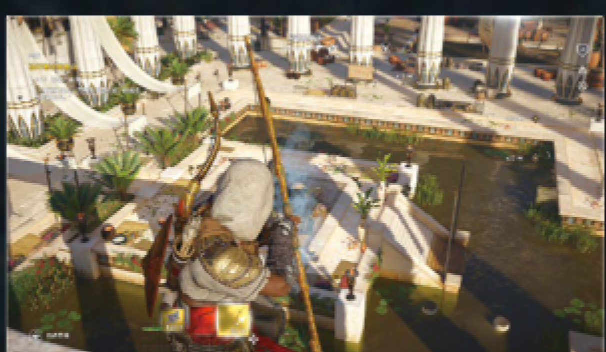
9. 纳芙蒂蒂的等级为 46，使用武器为双剑。她的攻击速度是四个法老里最快的，一味回避的话很容易会被其后续的快速攻击给击中，笔者的建议是和其直接拉开距离，然后等其发动攻击后再靠近进行输出。这种打法虽然慢，但胜在安全。当然玩家也可以采取近身回避后反击的激进打法，但要采取这种打法的玩家建议换上起手速度较快的武器，例如单手剑以及双剑。

10. 在这里顺便说说四法老的统一打法，四法老虽然使用武器以及攻击方式都各有不同，但有一点是一样的，那就是其“处决技”（等同于玩家的“狂暴突袭”）攻击力非常高，在普通难度下被打中玩家会直接失去至少三分之二的 HP。对于大部分玩家来说，要想在本作中完美回避 BOSS 的所有攻击还是有点难度的，因此如何在战斗回复 HP 成为了最大的问题。这里推荐玩家装备带有技能“击中后恢复生命值”的武器，这类特性一般会出现在单发攻击力较高的武器，诸如重型钝器或者重型利器上。另外除了上文提到的纳芙蒂蒂，其余几个法老其实都可以用远程武器慢慢磨死，推荐使用武器为轻型弓，技能“奥西里斯的馈赠”是必需的，还可以学会技能“箭矢招呼”（提高轻型弓伤害）来提高输出。之后只要玩家保持移动，凭借无限数量的箭矢，然后一边放 BOSS 风筝一边绕圈就可以慢慢磨死法老。

异端

流程要点

1. 根据任务提示，获取提宏身上的账册有两个途径。笔者推荐白天直接刺杀，他此时身边的卫兵只有一个，刺杀目标然后确定击杀就可以获得账册。夜晚的话还需要玩家再次潜入到“哈特谢普苏特神殿”里，有点麻烦。





2. 在阿顿摧毁象征的部分玩家其实只需要离得远远的然后利用远程攻击将目标摧毁就可以了，并不需要靠近目标。将全部目标摧毁后就是和法老王“阿肯那顿”的 BOSS 战了。

3. 阿肯那顿的等级为 50，使用武器为镰状剑。虽然等级比纳芙蒂蒂高，但实际上还要更好打一些。他的攻击硬直非常大，而且回避难度不高，回避后反击就可以轻松地将其解决。其余要点可以参考上文介绍法老打法的部分。

水中之血

流程要点

1. 提宏的办公室在二楼，玩家需要拉开架子后才能发现。

2. 船货清单在一个杂兵身上，最简单直接的方法就是直接找到目标敌人然后干掉他并获得清单，其余敌人可以直接无视。当然，对于现在的玩家来说，全清敌人也不是什么难事。

3. 在蓝色莲花之屋的流程中，玩家需要将所有敌人消灭后才能继续剧情。敌人都是一些杂兵级别的，无论潜行还是硬干难度都不高。在剧情过后玩家会遭遇“无情者”，其实在玩家消灭第一个法老王之后，类似于本篇侍卫的“无情者”就会出现并开始



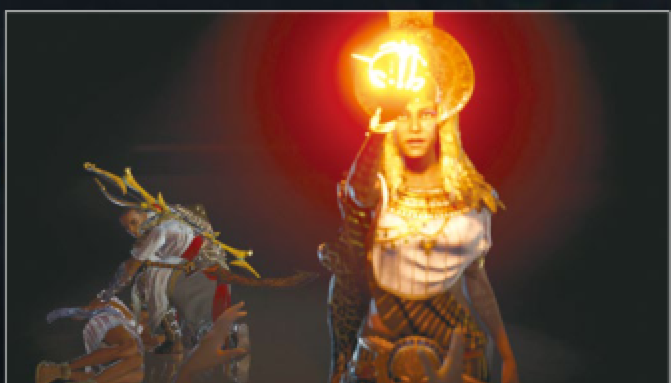
在地图里徘徊。照理来说玩到这里的玩家是几乎不可能打赢无情者的（等级为55），因此建议玩家和剧情里的那位 NPC 一样立即逃走。



4. 贵族冥都里还有不少敌人在巡逻，在调查之前别忘了先把敌人都清理干净。本作室内的潜行还是有点麻烦的，笔者建议还是直接开战比较方便。

5. 在卡纳克神殿刺杀“伊西朵拉”的部分玩家实际上是不能“刺杀”伊西朵拉的，战斗开始后她会不停在神殿里跑来跑去。这里建议玩家先将其他敌人逐个暗杀，最后再处理她。结束战斗的方法也非常简单，直接给“她”来一箭就可以了。

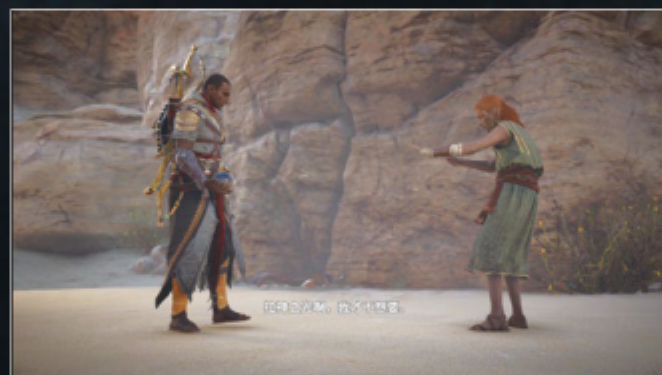
6. 完成住处的调查后就可以前往图坦卡门的陵墓了，如果之前玩家有去过其死后世界的话，此时就可以直接传送过去，免掉一段跑路的流程。到达陵墓后就会触发剧情，之后就是本作的最终 BOSS 战：图坦卡门。



7. 图坦卡门的等级为 52，使用武器为长枪。对付他最简单的方法就是上文的放风筝打法，利用远程攻击将其慢慢磨死。由于 BOSS 的攻击起手慢而且移动速度跟不上玩家，因此利用远程攻击可以非常安逸地对其进行输出。采取近战的玩家需要小心其范围不小的横扫攻击，建议还是采取和 BOSS 拉开距离，等其攻击后再趁其硬直再靠近。如果玩家有学会技能“狂袭怒火”的话，发动狂暴突袭时还能恢复 HP。只要不被 BOSS 的处决技打中，基本不会有性命之忧。



8. 击败图坦卡门后，本 DLC 的流程实际上已经告一段落。但实际上还有主线任务供玩家完成，还有一个法老王在等待着玩家去挑战。不过接下来的任务不会关系到任何成就 / 奖杯的获得，虽说是主线任务，其实做不做都没关系。

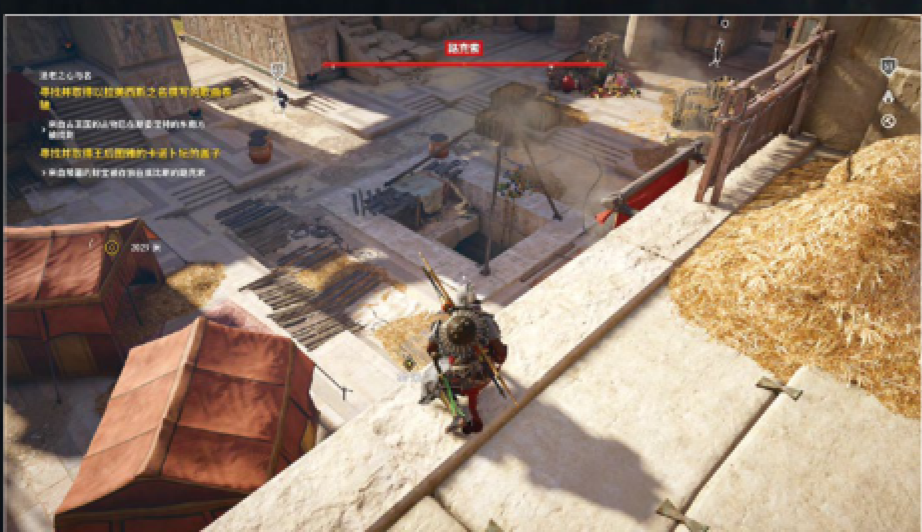


诸王之王

流程要点

1. 要想完成这个主线任务，玩家还需要完成另外两个主线任务：法老之心与名以及法老之影。

2. 卡诺卜坛的盖子位于据点“路克索”正中央的一个洞里。不想打草惊蛇的玩家可以等附近的敌人都走开后才潜行进入洞中。值得注意的是，只有不在冲突状态下，玩家才可以和任务目标互动。



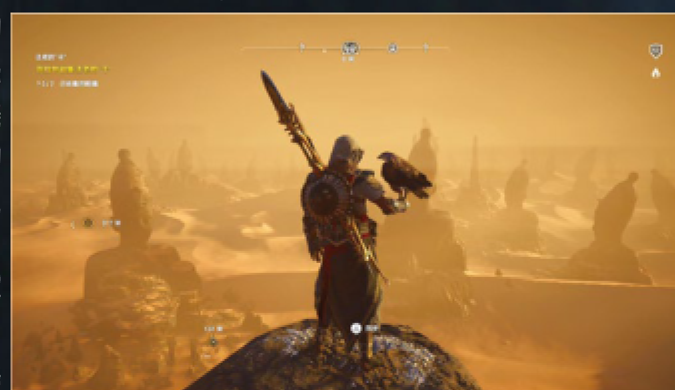
3. 歌曲卷就简单多了，目标就放在一个帐篷里。无论是清理据点，还是无视敌人直取目标，对于现在的玩家来说应该都不是什么难事了。

4. 任务“法老之影”需要玩家去击败拉美西斯的法老之影，流程进行到这里，如果玩家是按照这个攻略的顺序一路打下来的话，此时剩下的法老王应该只有拉美西斯了，刷出来的法老之影自然也只剩下拉美西斯了。

5. 接下来玩家需要找到藏宝图，藏宝图在一个杂兵身上，这里还是建议玩家无视其他敌人直接解决目标回收藏宝图。

6. 来到拉美西斯的死后世界“赫卜塞德”后，和之前类似，玩家需要先完成两个主线任务；法老的“卡”以及法老的妻子。

7. 在法老的“卡”中，第一个“卡”在一个洞穴里，玩家需要击杀两只巨蝎；第二个“卡”在敌人身上，只要将其击杀就可以获得。还是那个套路，指定敌人同样只是杂兵级别的家伙。直取目标还是全灭敌人就由玩家自己





纵火狂：所谓的“木乃伊”敌人指的是死后世界中那些拿着巨盾和大型钝器的大家伙，而且必须要用火烧死，用火属性武器攻击可以提高解锁成就/奖杯的效率。

来选择了，选择直取的玩家只需要耐心等待，很快那个敌人就会落单，此时就可以轻松将其暗杀了。

8. 接下来的“法老的妻子”玩家需要拯救战俘。战俘的位置比较分散，每个战俘附近都有一到两个敌人守着。最佳的潜入路线是附近的地下通道，入口位置可以通过赛努来确认。这里的敌人很多，尽量多采取暗杀可以让流程轻松不少。

9. 完成两个任务后玩家就会面对游戏中的最后一个法老王“拉美西斯”的挑战。拉美西斯的等级为 52，使用武器为重型钝器。他的起手速度是四个法老里最慢的，玩家只要侧闪两次就能直接绕到其背后进行输出。BOSS 的 HP 每下降一定程度，场景就会刮起沙尘暴，此时玩家应该专心回避 BOSS 的攻击，等待沙尘暴过去后再主动进攻。当然，放风筝打法依然对其有效。



《法老诅咒》背后的历史背景

纳芙蒂蒂（公元前 1370~1330）是法老王阿肯那顿（不明 ~ 公元前 1336/1334 年）的妻子，不过在实际的历史上，关于他们两人是什么时候结婚一直没有定论。这两人在任期间在埃及搞了一次宗教革命，将古埃及神明全部推翻，全部埃及人只能崇拜阿顿神。



▲根据历史记载，纳芙蒂蒂是埃及第一美人，世界四大美人之一。



▲虽然听起来有点专制，但阿肯那顿的宗教改革实际上在促进社会改革的同时，也让当时埃及的艺术文化得到了发展。

阿顿是一个在古埃及没多少知名度的神明，在宗教改革后却成为了惟一的太阳神。当然，在阿肯那顿去世后，这次变革也宣告结束。阿顿同时也是游戏中阿肯那顿死后世界的名字，玩家可以在场景正中间看到一个显眼的小太阳。

纳芙蒂蒂的死后世界名为“亚鲁”，亚鲁的原文为“Amduat”，直译过来就是死后世界的意思，属于殡葬文本的一种。在这个死后世界里，太阳神“拉”会从东边升起，西边落下，而死去的法老王会跟随着“拉”的足迹重复这段旅程并获得永生。由于纳芙蒂蒂并不是法老王，因此她死后世界的个人色彩是最淡的，玩家可以在里面看到芦苇原，这也是本篇中巴耶克在幻象中和他儿子再会的地方。值得一提的是，这种殡葬文本的创作目的是为了将神和怪物的名字赐予那些死去的法老，让这些法老在需要的时候可以呼唤他们并击败自己的敌人。从 DLC 的剧情来看，这功能无疑发挥了其应有的作用（当然从游戏来看，发挥作用的并不是这些死后文）。

图坦卡门（公元前 1341~1323）算是知名度较高的一位法老，他是阿肯那顿的孩子之一，纳芙蒂蒂则是他的养母。他广为人知的原因和他的陵墓有关，这个三千年都没有被人发现的陵墓（游戏里倒是被盗墓者和主角挖个底朝天）在 1922 年被发现后震惊世人，更震惊世人的是之后不少进入过坟墓的人都因不同原因死去，媒体将其大肆渲染，“法老的诅咒”从此广为人知。

图坦卡门的死后世界中有大量的莲花。莲花在古埃及有着非常特殊的象征意义，在古埃及神话中，每次王位的传承中，都是由一朵从水中的莲花开始：一个孩子会从莲花中诞生并创造这个世界，而当太阳落下的时候，孩子就会和莲花合并。



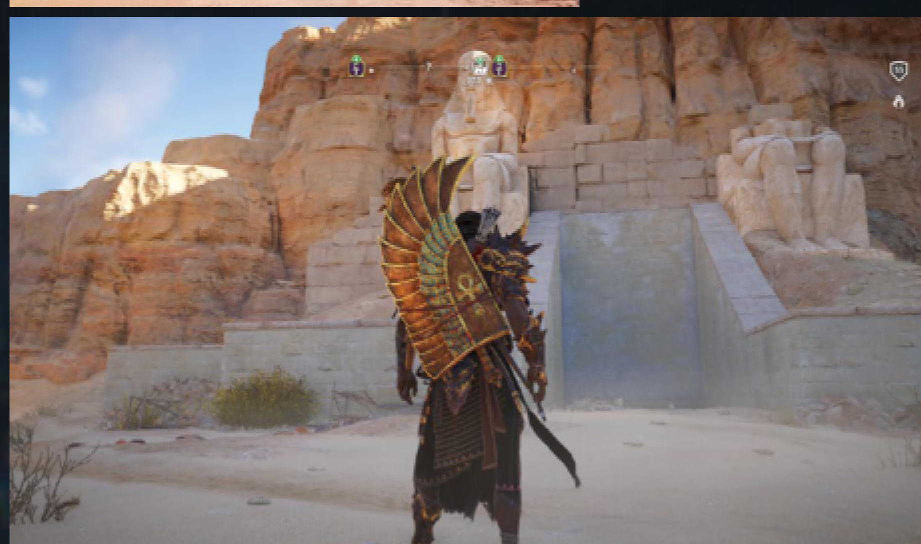
▲令图坦卡门广为人知的除了诅咒，还有他的英年早逝，他的具体死因直到现在依然没有一个定论。

在游戏中玩家还会发现纳芙蒂蒂和图坦卡门的坟墓距离非常近，这可能是因为有历史学家发现图坦卡门大部分陪葬品都源自纳芙蒂蒂的坟墓，其中一个可能的原因是纳芙蒂蒂在丈夫死去后继承了王位和名号“娜芙娜芙鲁阿顿”，并在死去后将王位传给了图坦卡门。当然，也有历史学家认为继承阿肯那顿王位的人是他的长女。在游戏中纳芙蒂蒂和其他三位法老一起作为 BOSS 登场，如此看来育碧大概是采用了前一种说法。

拉美西斯大帝（公元前 1303~1213），一般我们也会称呼其为拉美西斯二世。和之前的一家三口相比，拉美西斯和之前三人的关系并不算大，因此他没有成为主线流程的 BOSS 之一也算是情理之中。拉美西斯是最著名的法老之一，他的执政期间是古埃及最强盛的年代之一。另外他对大型工程非常感兴趣，主持了众多庙宇的修建，游戏中的卡纳克神殿就是他的作品之一。



◀▼图左为现实中拉美西斯大帝的坟墓入口，图下则是游戏截图，玩家们可以对比一下。



除了是一个现实存在的地名以外，游戏中的赫卜塞德实际上指的是一个古埃及的传统节日，会在法老王在位 30 年后每隔 3 年庆祝一次。在游戏的设定中，赫卜塞德是他漫长而丰硕统治期间的证明。而从场景来看，这个“证明”大概就是他所立下的赫赫战功了。

拉美西斯二世在执政期间进行过一系列远征，期间在叙利亚地区和另一个帝国赫梯发生过冲突。其中一场知名度较大的战役就是“卡迭石战役”。这场战役的战场也成为了其死后世界的中心地区，最后玩家也是在这里和拉美西斯二世展开战斗。在那个场景中还有另一场战役“达普尔攻城战”的遗址，这场战役发生在卡迭石的北部，也不知道是还原还是巧合，“达普尔攻城战”的位置刚好就是在“卡迭石战役”的北部。



▲卡迭石战役

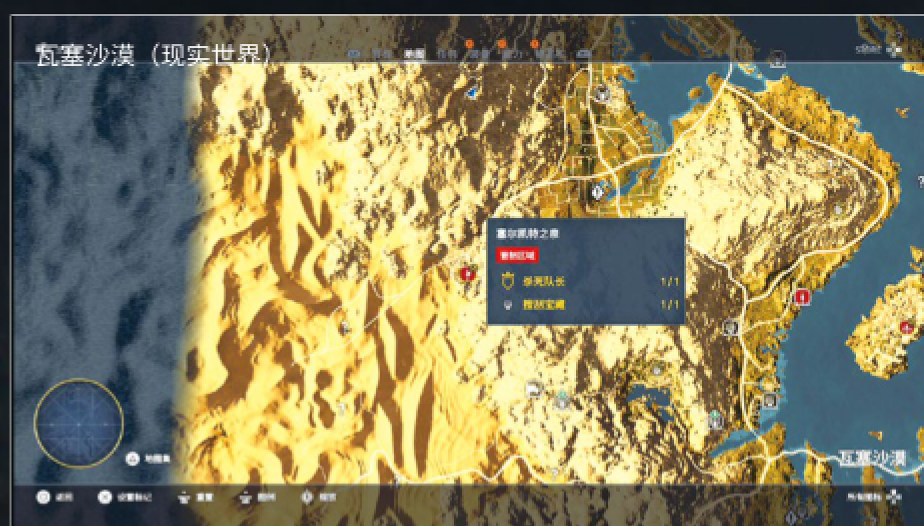
这次 DLC 新加入的素材“星辰的碎片”也是有历史典故的。通过游戏介绍玩家可以得知所谓星辰碎片实际上是陨石矿，是“由诸神送来的稀有金属”。实际上图坦卡门还真有一把利用陨石矿制作的匕首，并作为他的陪葬品之一被一起送进了坟墓。

全塞尔凯特地点





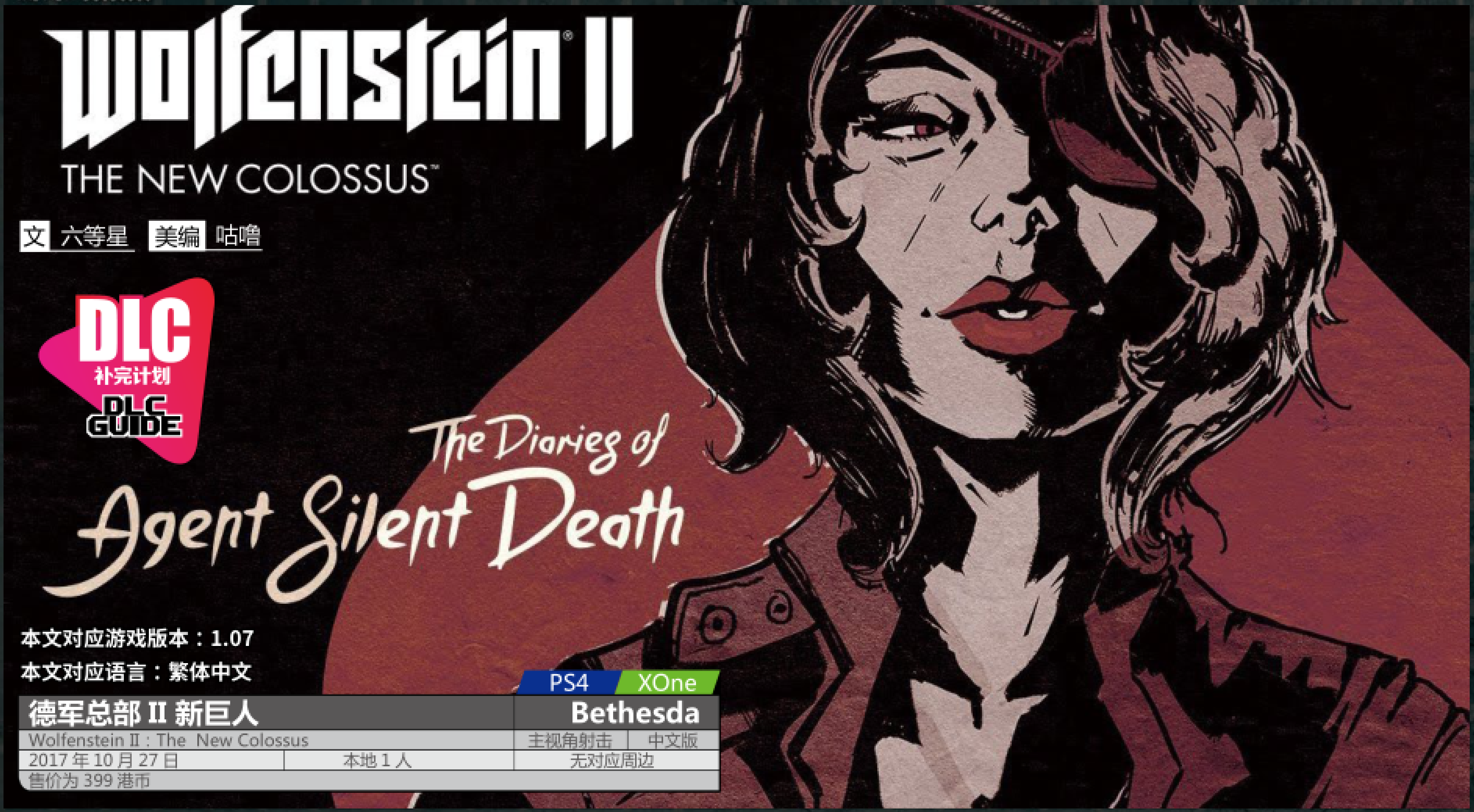






成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
解除诅咒	50点/银	完成任务“法老诅咒”
更高力量	50点/银	达到等級55。
黑马	20点/铜	取得能在死后世界外头使用的“永恒的深渊”。
刺针怪谈	100点/金	完成5個塞尔凯特地点。
彗星计划	20点/铜	使用星辰的碎片制作升級。
纵火狂	20点/铜	用火攻杀死一个木乃伊。



文 六等星 美编 咕噜

本文对应游戏版本：1.07

本文对应语言：繁体中文

PS4 XOne

德军总部 II 新巨人		Bethesda	
Wolfenstein II : The New Colossus		主视角射击	中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 399 港币			

《德军总部 II》最后一弹 DLC 已于 3 月 13 日在全平台推出，与之前的 DLC 售价保持一致。很可惜在本篇中的不足并未在 DLC 中被弥补，流程长度也有些不尽人意。下文便为各位带来第二弹 DLC 与第三弹 DLC 全收集潜入攻略，期待《德军总部 III》的最终章能带来一个完美的结局。

寂灭死神探员日志

相当于本篇中威廉的巨蟒勒甲分支能力，能降低移动时的脚步声以及钻进缝隙之中，需要注意投掷武器飞刀虽能一击必杀不触发警报，但并不能消音，不如消音手枪更为方便。

第一章

黄金 4 阅览品 8 升级工具 1 地图 1

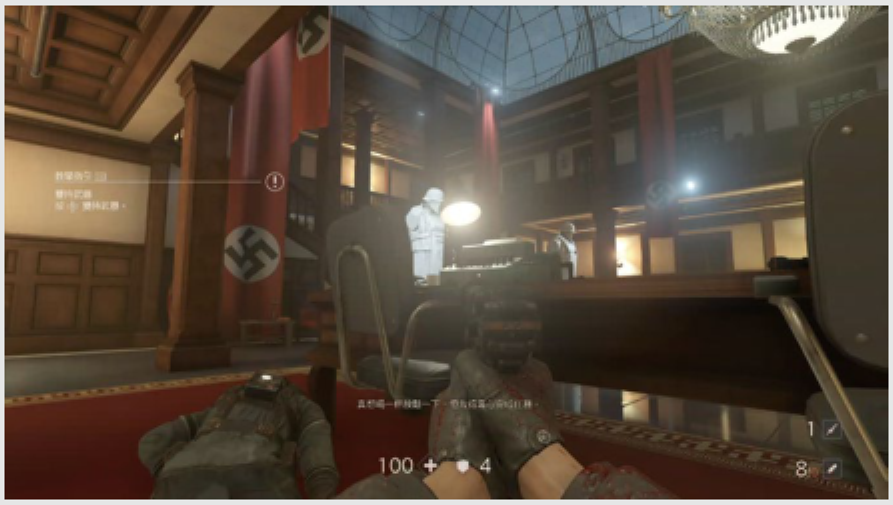
关卡开始左手边的货架上便能收集到阅览品 #1，钻进管道之前可以获得投掷武器飞刀。从管道缝隙出来前需要暗杀一名敌人，然后再用消音手枪暗杀前方 12、11 点钟方向两名敌人，在办公桌上可以获得本关的地图和阅览品 #2。二楼还会有两名巡逻的敌人，尤其需要注意正上方探照灯背后的敌人，由于刺眼的光线很难看清。全灭后一楼的东北角茶几上还能获得黄金 #1。

来到二楼，从右边门下方的缝隙钻进去，快速用手枪暗杀掉前方的敌人和警犬，在这个通道内利用飞刀造成一点声响，其余的六名敌人便会开始巡逻，他们的视野很小，在通道内等待他们出来并爆头即可。进入右侧的办公室，东南角的桌子上能获得阅览品 #3，办公室的北面桌子上则有阅览品 #4，背后办公桌的抽屉里还有黄金 #2。

继续沿着东北方向前进会触发一名指挥官，直接用飞刀暗杀后便会惊动另外三名士兵巡逻，很容易就能用手枪依次爆头暗杀。这个房间是一间作战指挥室，中间的桌子上能找到升级工具，旁边还有阅览品 #5。指挥室北面的档案室内还能找到黄金 #3，接着到达西面的拷问室收集阅览品 #6。

继续朝前走会触发一个蓝色指挥官，这便是本章的目标人物。进入后先暗杀掉前方的敌人，再看看一楼左右两侧是否还有人巡逻，然后从侧边来到对面的楼梯走上二楼。二楼共有 4 名敌人，视力都很差，手枪轻松解决，在到达前往三楼的楼梯口时小心这有一个休眠的机器人，走上去用近战攻击直接秒杀。三楼会有一名巡逻的超级战士，绕开他从左侧的走廊利用门下缝隙可以直接到达目标位置，因为是蓝色的指挥官，无法使用枪械秒杀，直接走上去近战处决即可，注意这个房间内还有两个休眠的机器人，门外还坐着一名休息的士兵，接着再出门解决最后那名超级战士。

敌人全灭后重新回到一楼收集物品。一楼中间的办公桌上有阅览品 #7，三楼目标办公室门口的茶几上有黄金 #4，办公室内的桌子上有阅览品 #8，接着调查窗户完成本关卡。





© 2017 ZeniMax Media Inc.

第二章

黄金 4 | 阅览品 8 | 升级工具 1 | 地图 1



来到街道上右拐，一辆房车背后能看到黄金 #5。用手枪暗杀掉 25 号仓库门口的两名敌人，进入后右手边便能获得本关的地图，地图背后是阅览品 #9。

走过演播间，从背后的梯子来到后台，暗杀掉一名背对的敌人后回到街道上，下方还有一名敌人，直接飞刀解决。从对面的楼梯再次进入室内后会触发一名指挥官。直接看左下方会有三名敌人，在高处使用飞刀全数解决（之前没有乱用飞刀的话身上会有 3 把飞刀）。

解决后来到他们尸体旁搜刮时正前方还会冲出一名敌人，记得赶快捡起飞刀将其解决。三名敌人中间的一个台子上能发现阅览品 #10。在有火焰点燃城市的模型布景背后能找到黄金 #6，接着从左边楼梯上去的房间内便能看到指挥官，将其暗杀，房间内还有阅览品 #11。

从房间前方的缝隙来到大厅，这里会有许多敌人，首先解决面前的一名敌人，然后用手枪解决掉正前方远处的敌人（旁边的猎犬可以不用理会），立马进入左边的走廊并解决这里一名背对你的敌人。从走廊一直向前走，从右侧门往外看，其余敌人包括指挥官会被敌人的尸体吸引过来，全部用消音手枪解决即可。走廊左侧两个花瓶中间还能发现阅览品 #12，大厅中间的办公桌上则是阅览品 #13。

进入图书馆内，右手边的桌子上便是阅览品 #14，图书馆的北面则是黄金 #7，图书馆中间摆放石膏像的桌子上还有升级工具。从图书馆中的一个缝隙来到下一个房间会触发两名指挥官。

这个场景就是本篇中的法院，解决掉门口的敌人后，贴着右侧墙壁行动，避开超级战士直接进入右侧的走廊，走廊的右手边还有一个缝隙，进入后消灭两名敌人，再爬到最高处钻进缝隙，前方的桌子上可以收集到阅览品 #15。

目前所在的位置是场景的二楼，出门贴着左侧的墙壁可以很轻松地来到对面，沿途只用暗杀两到三名敌人即可，注意在到头拐弯的时候还会出现第一名敌人，立马使用近战攻击解决。

正前方的办公室房门紧闭，从左侧的缝隙上楼梯来到二楼，直接手枪暗杀任务目标和周围的几名敌人，办公桌上有黄金 #8 和阅览品 #16，接着从窗户离开本关卡。





■阅览品#15

第三章

黄金 4 | 阅览品 8 | 升级工具 1 | 地图 1

第一个入口利用消音手枪可以解决掉三名巡逻的敌人，另一名斜靠在柱子上无法瞄准头部，直接用飞刀解决。敌人边上的煤气罐可以获得黄金 #9。绕开庞蒸猎犬到达场景的西北角能获得阅览品 #17，而场景入口右侧大铁球边上能获得本章的地图。

接着从正前方的门进入雷达房间，门口便有阅览品 #18，左边的桌子上是阅览品 #19，中间的控制台上有黄金 #10，房间东北角则是升级工具。

从房间东侧的出口离开，不要打扰前方的敌人，从右侧绕到其身后再解决，同时注意前方还有一名巡逻的敌人，在远处暗杀，敌人旁边煤气罐旁可以收集阅览品 #20。躲开猎犬，从下一个房间的北侧进入，房间北侧外面能获得阅览品 #21。进入房间后暗杀掉里面的指挥官，然后在中间的控制台上获得阅览品 #22。

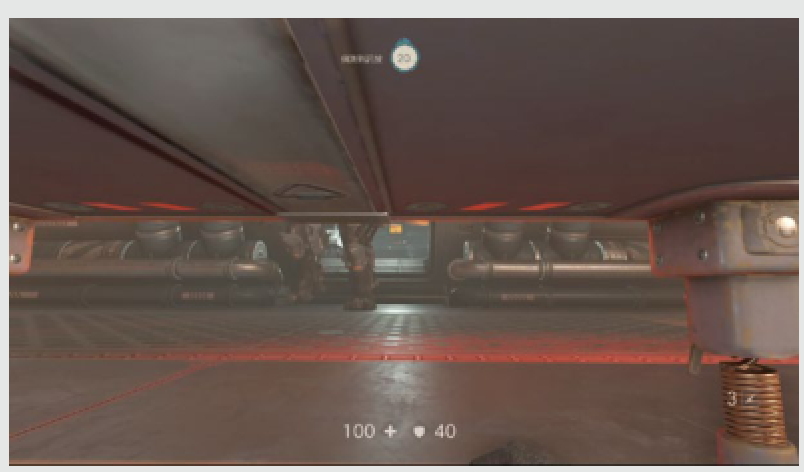
打开南侧的门后，下图位置蹲下能看到黄金 #11。避开机械犬的巡逻，前方还有两名交谈的杂兵，解决后进入右侧的走廊，拐弯后可以获得阅览品 #23。到达锅炉房后，消灭两名敌人，门口的左手边有黄金 #12，从右侧的楼梯下去，左手边能获得阅览品 #24。

从锅炉下方钻进去，分别摧毁掉左右两侧旋转缸中间的蓝色装置，然后原路返回，途中会有一两名敌人，并触发蓝色指挥官。

迅速跑到门口对面的箱子下面钻进去，此时会出现一名超级战士背对着我们，当看到杂兵与猎犬出现后，蹲着走进去立马将其射杀，然后绕到目标人物背后近战攻击处决。击杀后立马朝着关卡开头的位置跑去即可完成本 DLC。



■黄金#4



威金斯上尉事迹录

第一章

黄金 4 阅览品 8 升级工具 2 地图 1



从水面上来后，爬上第一个集装箱，用消音手枪暗杀掉前方的一名敌人后跳到地面，调查身后打开的集装箱便能找到阅览品 #1，顺便捡起旁边的突击步枪。接着跳入水中来到对面，爬上梯子后右手边便能看到黄金 #1。贴着左侧墙壁前进，沿途暗杀掉两名不会移动的敌人，注意避开场景中间的超级战士，到达楼梯下方时还有一名巡逻的敌人。

全部解决后回到之前的集装箱上，这里二段跳可以直接到达二楼，房间内能获得一个升级工具，再去拿旁边墙壁上的枪械时注意门外还有两名背对着的敌人，他们有可能会听到你的脚步声。这个窗台可以看到所有敌人的位置，用消音手枪解决大多数后就剩下下方的超级战士了，利用场景中的油桶和手榴弹可以轻松解决，当然直接绕过他走对面楼梯上二楼也是一个选择。



通过通风管道来到下一个场景会触发一名指挥官，站在水管上利用消音手枪可以消灭第一个房间的全部敌人，共计 8 名。注意这个场景下层右侧有一张打了黄色灯光的桌子，上面可以收集到地图和阅览品 #2。

上二楼来到下一个房间的门口，会有一名超级战士走出来，朝远处用消音手枪开枪将其引开，然后进入房间，上楼解决掉指挥官。指挥官楼下还有一个升级工具和阅览品 #3。

跟随任务指引到达管道前，右手边能获得战斗手枪和阅览品 #4。从管道出来后到达下一个房间，这个房间包括指挥官总共只有 8 名敌人，并且都在来回巡逻。在管道中途便可以射杀三到四名敌人，走到管道尽头出来后很容易就能将剩下的敌人全部暗杀（来回走动很容易看到目标）。管道尽头出来的位置，左手边的楼梯来到一个平台，抽屉内可以看到黄金 #2。场景中间作战地图旁边的桌子上则能看到阅览品 #5。接着来到上层，东北角的一张桌子上能看到许多食物和阅览品 #6。调查作战地图后二楼的娱乐室会开门，从里面会走出来一名杂兵，房间中间的桌子上则有阅览品 #7。

打开阀门后会进入货仓，这个场景共有 6 名敌人，利用消音武器暗杀难度很低。利用电梯来到二楼，这个位置正前方和左侧都有士兵把守，由于没有指挥官，建议利用电梯井的掩护将所有敌人全部解决再离开电梯，尤其要注意正前方出现的超级战士，双持突击步枪迅速解决。通过二段跳来到高处铁架时，与目标相反的方向，铁架旁能获得黄金 #3。

触发剧情对话后，右侧的房间内可以获得阅览品 #8，接着来到最后一个场景。这里敌人很多，好在没有指挥官的干扰，可以利用入口做掩体解决掉所有敌人，高难度下推荐搞定杂兵后无视超级战士直接跑酷离开本关卡，在出口的对面，场景东北方向的一辆坦克车上能获得黄金 #4。



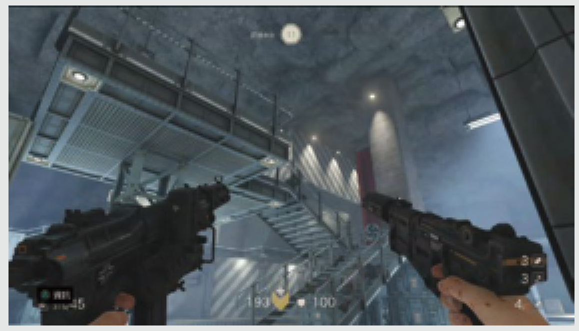
第二章

黄金 4 阅览品 8 升级工具 2 地图 1



出生点直接飞斧暗杀前方的杂兵，来到一个房间后再击杀右上方背对着玩家的杂兵，这名杂兵面朝的桌子上能获得阅览品 #9。钻进管道，在高处射杀掉下方三名敌人，还可以直接看到货架上的升级工具。

下一个场景会有两名指挥官，首先直走暗杀正前方的机器人，此时会有一辆列车驶过挡住玩家的去路，从列车右侧二段跳爬上去，然后助跑直接跳到对面的平台，直走进入房间便能看到一名指挥官，解决掉后直接从前方的门便能到达下一个场景，并使身后的一名指挥官消失。当然如果要收集物品的话，还是要折回清理一下场景中的敌人。一楼东北角的集装箱内能找到黄金 #5，二楼指挥官的办公室内能找到阅览品 #10 和地图。



下个场景玩家需要操作控制台，先推动左边的拉杆将小炮台瞄准右边的大炮台，然后按下右侧的按钮发射。接着二段跳来到控制台的二层，这里有一名敌人需要小心。

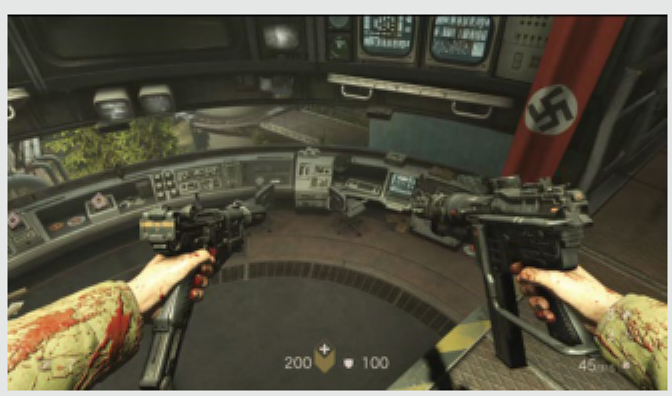
钻进通风管内，到达下一个房间，这个场景一楼有一名敌人，二楼有两名敌人和一名超级战士，左右两侧还有休眠的机器人，先暗杀了所有杂兵和机器人，之后再利用爆弹枪速杀超级战士。一楼左侧的一张椅子上有阅览品 #11，二楼东北侧二段跳后可以到达电线管道的上方，这里有黄金 #6。

从另一侧电线管道上方的通风管到达下一个场景会有两名指挥官，其中一名就在对面，直接用手枪暗杀，然后再射杀左侧下方的两名敌人。利用右侧墙壁上的管道到达之前指挥官站立的平台，接着从平台右侧落下，贴着右边的墙壁朝前走，沿途注意用手枪射杀掉来回走动的杂兵，前方的楼梯上便能看到第二个指挥官。接着随楼梯进入目标位置的办公室，左侧桌子上有阅览品 #12，然后启动目标开关。

启动开关后，一楼会打开一扇门，内有两名超级战士无法避免，消灭后获取旁边的升级工具，然后从通风管到达下一个场景。消灭入口的敌人后直接从前方的缺口落下，然后回身看便能找到黄金 #7。从第二个缺口跳下去后，这一条走廊内有两名敌人和三个休眠的机器人，注意不要被发现。到达下一个控制室后，控制台的右侧能找到阅览品 #13。

剧情之后会冲进来 4 名敌人，然后从打开的门进入到休息室，注意这个场景的天花板上有一个洞，爬上去可以获得黄金 #8，休息室的椅子上还有阅览品 #14。下一个房间内有目标控制台，房间中间的桌子上有阅览品 #15。再下一个房间内会有许多敌人，不过没有指挥官，都是普通杂兵，利用手枪可以轻松地全部消灭。

下一个房间会有一名超级战士，但是主要威胁还是隐藏在场景右前方集装箱内的两个机器人，最好优先潜行过去暗杀摧毁。这个场景导弹右侧的地面上还能找到阅览品 #16。最后一个场景要消灭敌人才能继续触发剧情，找一个角度不错的拐角击败所有敌人吧，之后调查炮弹本章结束。



第一章

黄金 4 | 阅览品 8 | 升级工具 1 | 地图 1

关卡开始的正前方就能获得本章的地图，然后从出生点原地二段跳来到二楼，前方的房间便能看到第一名指挥官，直接上去近战秒杀，在二楼可以很轻松的用手枪暗杀掉下方的数名敌人。然后从楼梯下楼可以直接绕到第二名指挥官的背后，将其解决，旁边的雷达上有阅览品 #17。到达三楼后，通风管道的左边能获得阅览品 #18。

进入红色的管道场景，玩家需要不断攀高来到另一侧，当目标提示玩家重新回到室内时不要着急，再往前走一段看高处便能发现黄金 #9。进入鱼雷仓后会出现两名指挥官，此时注意旁边的箱子上，油灯边上能找到阅览品 #19。在上方可以消灭掉下面 7 名敌人和一条猎犬，接着便可以直接前去消灭第一名指挥官。在这个场景入口，下图位置有一个通风管道，进入后在角落内能找到黄金 #10。朝第二名指挥官移动时，距离二十米处朝远方墙壁开几枪，指挥官便会移动到视野范围内，将其击杀，除了指挥官外还要注意这里的拐角躲着三名敌人。

前进到一处冒烟的雷达台，上方可以获得阅览品 #20。钻过三次通风管道后会出现两名指挥官，先解决下方的敌人和机器人，左边的房间内能找到升级工具和阅览品 #21。拐角处第一名指挥官会走过来观察地上的尸体。到第二名指挥官的路上除了一台休眠的机器人和猎犬外再无其他敌人，直接冲上去将其解决，指挥官边上的桌子上还能发现阅览品 #22。

从通风管到达一个巨大圆形柱管的场景，原地二段跳来到上方的平台，这里能找到黄金 11#。到达宴会厅上方后将所有敌人全部射杀便可开启电梯，如果触发战斗的话，推荐找一个合适的位置开始防守，因为场景内虽然没有指挥官，但是敌人一旦发现玩家便会触发埋伏，推荐在厨房内防守。

宴会厅的西北方向，吃面的海报下能找到阅览品 #23，中间的饭桌上则有阅览品 #24。上电梯捣死指挥官后，房间内一个绿色的仪器台上能找到黄金 #12。





奖杯 / 成就列表

寂灭死神探员日志			
奖杯/成就名称	要求	杯种	点数
回归战场	歼灭汉斯最高指挥官	铜杯	15
停、停、停!	消灭查克．洛伦兹	铜杯	15
“寇”篮	杀死邓寇将军	铜杯	15
调查完成	找到〈寂灭死神探员日志〉的所有阅览品	铜杯	15
加州淘金热	找到〈寂灭死神探员日志〉的所有黄金	银杯	30
王牌间谍	以"我是死亡的化身”或更高的难度完成〈寂灭死神探员日志〉	铜杯	15
终极间谍	以"夭寿喔”难易度完成〈寂灭死神探员日志〉	银杯	30
沙加缅度金牌	以"我是死亡的化身”难易度通过"沙加缅度”挑战	铜杯	15
好莱坞金牌	以"我是死亡的化身”难易度通过"好莱坞”挑战	铜杯	15
月球金牌	以"我是死亡的化身”难易度通过"月球”挑战	铜杯	15

威金斯上尉事迹录			
奖杯/成就名称	要求	杯种	点数
返乡	回到美国	铜杯	15
打票	摧毁科迪亚克岛大炮	铜杯	15
英雄之路	阻止太阳炮发射	铜杯	15
情报到手	找到〈威金斯上尉事迹录〉的所有阅览品	铜杯	15
补助到手	找到〈威金斯上尉事迹录〉的所有黄金	银杯	30
沙场老兵	以"我是死亡的化身”或更高的难度完成〈威金斯上尉事迹录〉	铜杯	15
超级士兵	以"夭寿喔”难易度完成〈威金斯上尉事迹录〉	银杯	30
阿拉斯加专家	以"我是死亡的化身”难易度通过"安克拉治”挑战	铜杯	15
科迪亚克专家	以"我是死亡的化身”难易度通过"科迪亚克岛”挑战	铜杯	15
潜水专家	以"我是死亡的化身”难易度通过"潜水”挑战	铜杯	15





XOne

坑人		The Behemoth	
PIT PEOPLE		策略角色扮演	中文版
2018年3月2日（预览版）	本地1～2人，在线2～4人	无对应周边	
售价为19.99美元			

※Steam 版同步发售

The Behemoth 的最新作《坑人》现已于 XOne 和 Steam 平台上架。可能有些玩家对于这家公司还有些陌生，但《城堡破坏者》这个游戏相信你一定听说过。《城堡破坏者》正是 The Behemoth 推出的第 2 个游戏，而《坑人》则是它的第 4 个游戏。其实以游戏推出后获得的如潮好评而言，本来我们是应该为大家制作攻略的，但由于目前 XOne 版还是游戏预览状态，所以我们先以编辑非常荐的形式来告诉大家此作的魅力。

文 纱迦 美编 雷普利

从The Behemoth说起

喜欢玩 RPG 的玩家对于 behemoth 这家公司一定不会陌生。behemoth 一般翻译为贝希摩斯，也有翻译为比蒙巨兽的。传说中它是陆地上最大的生物，一天能吃 1000 座山峰。The Behemoth 这家小公司虽然叫这个名字，但是它的吉祥物却是一只蠢萌的鸡。这种反差很好地说明了这家公司的特色，那就是恶搞。

The Behemoth 的创始人名叫 Tom Fulp，1995 年他成立了一个名叫 New Ground Remix 的网站。这个网站后来成为了 FLASH 爱好者的社区，名字也改为 Newgrounds，有数不清的独立游戏制作人都曾活跃在这里。擅长编程的 Tom Fulp 在这里认识了一位优秀的动画师 Dan Paladin，两人合作开发了两款 FLASH 游戏：《Sack Smash 2001》和《Alien Hominid》(外星原人)。《外星原人》于 2002 年推出，是一款横版射击过关游戏，尽管只有 1 关，但仍凭借出色的素质博得了 Newgrounds 用户的好评。而《外星原人》也因此引起了主机游戏圈子的注意，最终 Tom Fulp 和 Dan Paladin 以及一些合作伙伴一起，在加利福尼亚州圣地亚哥成立了 The Behemoth 工作室。2004 年经过大幅改动的《外星原人》登陆 PS2 和 NGC，并在之后登陆了 Xbox、X360 等平台。

真正让 The Behemoth 大红大紫的是它的第 2 款正式作品——《城堡破坏者》。该作的开发用时三年，于 2008 年 8 月在 X360 的 XBLA 平台发售。该作一出便狂受玩家和媒体的好评，最终取得了 600 万销量(全平台)。《城堡破坏者》的成功原因很多，包括支持 4 人合作、恶搞有趣、玩法复古、游戏内容丰富等。相信不少玩家都接触过这个神作。

《城堡破坏者》的成功极大地鼓舞了 The Behemoth，但它并没有放松对游戏素质的要求。其第三部作品《战斗砖块剧场》耗时 4 年，于 2013 年 4 月登陆 X360 的 XBLA 平台。该作玩法改为平台跳跃，玩法强调合作。尽管由于玩法变更，导致该作的评价不如《城堡破坏者》，但玩家还是给予了很高的评价。当游戏登陆 Steam 平台后更是备受追捧，随后追加的关卡编辑器、官方特色关卡也让游戏的生命力得到了延续。

习惯慢工出细活的 The Behemoth 没有停下脚步，新作《坑人》于 2017 年 1 月以预览版的形式与玩家见面。尽管游戏还没有正式完成，但预览版在 XOne 和 Steam 已经是好评如潮。对于一间小工作室而言，近 16 年的时间只推出了 4 款游戏，如果不是每部作品都大获成功，这样的效率肯定很早就关门了。从现在来看《坑人》的成功已经基本确定能够成功，希望正式版能够早日与 XOne 玩家见面！

这是个什么样的游戏？

相信很多人通过上面的信息栏已经得知，《坑人》是策略角色扮演游戏，也就是俗称的战棋游戏。这就有点奇了，要知道策略角色扮演游戏一向被归入硬核游戏，今天在此类游戏最多的日本，也只剩下《火焰之纹章》、《机战》等廖廖数作还在坚持。一个美国的独立游戏开发商为何会选择这个类型呢？这是因为《坑人》虽然是一个战棋游戏，然而它又和传统的战棋游戏有很多区别。

首先，《坑人》是一款自由度很高的游戏。传统战棋游戏多采用关卡制，一关关顺着往下打，中间偶尔会出现分支。《坑人》则不太一样，在打过教学关后，玩家就可以无视主线任务，驾驶着马车满世界乱跑，到处抓同伴、捞钱、开宝箱、寻找隐藏要素、接支线任务等等。要不是地图是 2D 的，简直可以算作开放世界战棋游戏。

其次，《坑人》中等级的作用很低。传统战棋游戏中，等级是很

重要的数值。升级能增加作战单位的能力，还能解锁新技能或者获得用于解锁要素的点数等等。但在《坑人》里升级几乎不加能力，除非是升到很高的级别才有明显区别。相比之下，升级时回满 HP 的设定才是最关键的，看准时机让快升级的同伴补刀升级是十分常见的战法。这个设定使得等级压制的情况大幅减少，战术成为了核心要点。

最后，《坑人》允许玩家自由组建队伍。传统战棋游戏强调同伴的个性，每个同伴的能力以及加入时机都经过精心设计。而在《坑人》中玩家可以任意捕捉敌人来充当同伴，游戏中共有 18 个兵种，每个兵种都有自己的特色。玩家可以一开始就去抓人来组建自己的队伍，游戏允许玩家最多拥有 500 个同伴。又因为等级不重要，使得新加入的同伴可以直接上场，而无需担心因等级过低导致无法形成战力。

非典型回合制战斗

《坑人》的战斗采用回合制，但和日式战棋的回合制有所不同。每一回合都分为玩家回合和敌方回合，玩家回合一般要早于敌方回合。在玩家回合中，你可以对你的每个同伴下达指令，不过在游戏中实际上只有一条指令，那就是移动。当移动到能够攻击敌人的位置时，作战单位会自动攻击敌人。不同兵种有不同的攻击方式，部分兵种有多种攻击方式，玩家并不能手动选择采用哪种攻击方式。如果范围内有多个攻击目标，同伴会随机选择一个进行攻击，玩家也不能手动选择。

不过当玩家对一个同伴下达完指令后，他并不会立刻展开行动，而是要等到玩家下达回合结束的指令后才会开始行动。玩家可以按 LT/RT 来切换下达指令的顺序，回合结束的指令则是按住 Y 键不放，当进度条走完后就算结束玩家回合，同伴会按照之前玩家的命令进行行动。根据玩家的命令不同，同伴的行动顺序也会产生不同，特别是在攻击这个动作上，距离远、负重大的同伴就会落到后面。如果此前同伴的攻击将目标打出位移，那么就有可能出现攻击不能的情况。这个设定让原本简单的战斗充满了战略性。

以上规则对敌方回合同样适用。



可见式遇敌

本作的大地图和早期的角色扮演游戏有些类似，玩家能驾驶马车在大地图上四处冒险。敌人在大地图上是可以看到的，靠近敌人就会进入战斗。一般来说这种敌人的行动范围很小，动作也不快，只要地形不是十分不利，要躲开敌人是很简单的。而且玩家还可以按 Y 键发射炮弹，炮弹命中敌人后敌人就会进入昏迷状态，此状态下靠近敌人也不会进入战斗。此外玩家还可以购买氮气加速，发动之后马车能够加速，加速状态能直接碾毙敌人。但碾毙的敌人不会掉落道具，也没有钱和经验值可拿。

如果不幸进入战斗，也可以直接选择退出战斗，代价是同伴的 HP 会有一定程度的降低。退出战斗的另一个副作用是身上的道具会散落一地，但只要回收就没有影响。

在地图上还会遇到粉红色的敌人，这种敌人代表精英战队，敌人的能力会比普通版加强。精英战队靠近时会有音效提示，它不吃炮弹，会主动追击玩家而且速度很快。不过精英战队里敌人的数量往往偏少，加上本作又不存在等级压制，因此打起来有时甚至会比普通敌人更简单。精英怪也可以捕捉，但捕捉回来的精英怪除了样子不同外，和普通怪相比能力并无明显提升。

大地图冒险

在大地图上除了遇敌外，还可以做很多别的事情。注意战斗结束后同伴的 HP 并不会恢复，玩家需要使用火堆来恢复 HP，或者直接回城。马车能够携带的物品也是有上限的，当数量达到上限后就无法获得新的物品，这时需要返回城边运回物品。

回收金钱：在大地图上能看到金币，每个金币代表 5 元，驾驶马车靠近金币就能吃下。此外大地图上还有隐藏的金币点，其特征是对应砖块会发出白光，当玩家靠近时手柄会产生振动。白光挺难分辨，因此主要还是靠振动来识别。在金币点附近按 Y 键发射炮弹，就能炸开金币点回收金币。

回收宝箱：大地图上往往会有宝箱，靠近后无需钥匙就能直接打开，里面有钱或装备。

发现地点：大地图上的特定区域有对应名称，靠近后就会出现地点，全队获得 25 点经验作为奖励。

地图任务：大地图上带白光的 NPC 和怪物，或是问号图标，代表地图任务。靠近后可以选择是否触发。玩家最多只能同时接受 1 个城堡任务和 1 个地图任务，系统会自动提示两个任务的完成地点。

隐藏要素：每张大地图都有 6 个隐藏要素，形态有拉杆、基座等，马车靠近时会自动激活。全部激活后能进入隐藏地图获得特定装备。由于正式版有可能对隐藏要素的位置作出调整，本文就不介绍其具体位置了。



队伍编成

玩家的队伍有 6 个空位，一开始只有 4 个空位，后两个需要花钱解锁。游戏剧情中共有 4 个同伴加入，其他的同伴需要玩家自己招募。游戏中共有 18 个兵种，剧情加入的 4 个同伴都是人类。部分兵种会占两个或三个空位，例如队伍全放两个空位的同伴时，队伍就只能有 3 个这样的同伴了。

队伍编成需要在城内的住宅中进行。不要的同伴可以按 LB 键选择卖出，不过游戏允许玩家最大拥有 500 个同伴，而且同伴也卖不出多少钱，因此没有卖的必要。

为同伴更换装备也是在此进行的。人类能够使用的装备最多，几乎能使用所有的装备（自定义项目除外），部分兵种只能更换自定义项目。本作的装备对能力的提升并不明显，一般都是看附加能力是否需要。看不懂的附加能力可以先按 VIEW 键再按 Y 键在城市帮助中查看。

每个同伴有 6 个能力，具体如下：

LBS：负重，影响攻击力、移动力、行动速度。

RNG：射程，无远程攻击能力的同伴此项数值为 0。

DMG：攻击力。

DEF：防御力。

BLK：格挡率，影响用盾弹开远程攻击的几率。

DODG：闪避率，影响躲过近战攻击的几率。





城市设施

城市是玩家的大本营，回城可以自动补满同伴的 HP，并获得完成任务的报酬。回城之际如果有任务没有完成的话，该任务就算失败。不过本作的任务基本上都能反复接，所以失败没有什么影响。很贱的是，当玩家回城时，太空熊有可能将城堡移走并放置新的地图上，初玩游戏时还是觉得很不适应的。

住宅：编成和改变同伴装备的场所，具体如上。

疯狂模式：选择开启疯狂模式。疯狂模式的难度高了很多，但奖励并无不同，仅供玩家自我挑战用。另外有一个成就与其相关。

自动点唱机：更换城市中的音乐，不过需要玩家先获得对应的唱片。唱片的入手方法似乎是随机的，在普通战斗中就有几率入手，深坑中几率更高。

市场：花钱购买装备和雇佣同伴。出现的装备和同伴是随机的，而且不便宜，一般不推荐，不过没事去看看也好。

太空电话：即在线模式入口，可以邀请或加入其他玩家进行游戏。

深坑：其实是竞技场，可以和电脑或其他玩家对战，支持最大 4 人的对战。完成比赛能获得不菲的奖励以及联赛点数，根据联赛点数每隔一定时间（目前是每天）会排名并给出奖励，奖励包括黄金装备系列。本作最难的两个成就都需要在深坑中完成。

城门：离开城市的地点，不过离开时会进入城门。在城门可以选择接受城市任务、购买和更改冒险道具，其中城市任务中包括了主线任务。城门上方的 3 个图标，代表玩家是否拥有招募用的网、是否已接受 1 个城市任务、是否有带招募用的笼子。

招募同伴

招募同伴可以说是本作的核心要素以及最大乐趣。除掉特定任务中的特定敌人外，游戏中的任何敌人都可以成为同伴。不过招募同伴首先需要满足以下两个条件：1. 队伍中必须编入具有撒网能力的同伴；2. 身上必须有笼子，这种笼子可以在城门购买。

满足以上条件后，在战斗中将除目标外的敌人全部消灭后，在控制具有撒网能力的同伴时，在距离目标 1 格的位置会出现撒网的提示，将同伴移动到这里并结束回合，这样同伴就会用网捉住敌人装进笼子。之后再回城就算招募成功了。利用招募的特性，可以少打一个敌人，因为最后一个敌人是必定能招募的，而本作能收录 500 个同伴，而且同伴卖的价格也高于笼子的价格。

这里介绍一下最难捕捉的巨魔之母的捕捉方法。巨魔之母的特性是每回合都会召唤 1 个杂兵，由于只有最后一个敌人才能招募，如果巨魔之母不停地召唤杂兵，就永远不能捕捉了。但实际上只要算好行动顺序，保证在一回合内先打死全部杂兵，再由撒网角色移动到距离巨魔之母 1 格外的距离，这样就能在下回合巨魔之母召唤新的杂兵之前将其捕捉了。

故事同伴介绍

在本作的故事中先后有 4 名同伴加入，这 4 名同伴都是人类。本作中人类的装备是可以任意调整的，不过这 4 名同伴算是代表了主要的 4 种风格，而且也可以一直用到最后，并且有对应的成就，这里就先为大家介绍一下。大家可以当成人类兵种的介绍。



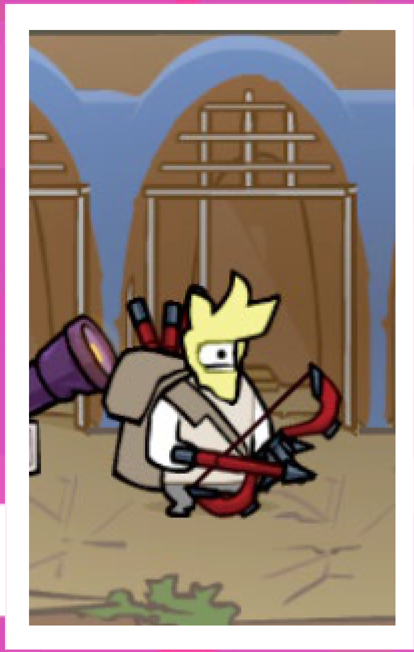
HORATIO

可视为本作默认的主人公。默认装备是长剑、中级盔甲、大盾。中级盔甲拥有不错的防御力，大盾能高几率反射远程攻击。队伍中的定位相当于坦克。缺点是没有回避。



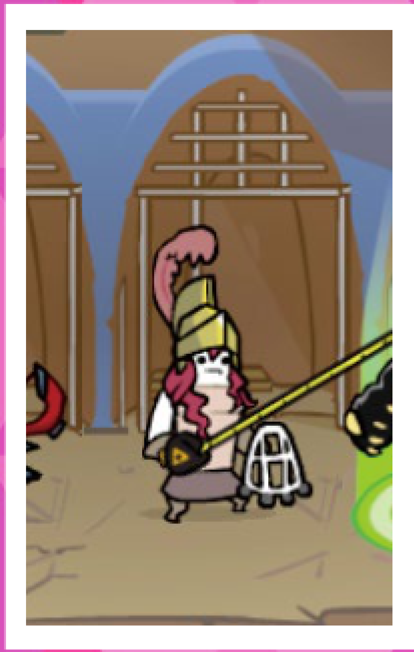
PIPISTRELLA

默认使用钝器的暴力公主。钝器在本作中是对付身披盔甲的敌人的有利武器，再加上公主加入时间很早，可以一直用到最后。缺点是防御超低，回避也不算高。



YOSEF

种族是独眼人，不过并非独眼巨人，反而更接近人类。加入后在剧情中与主人公融合，从而开启了战斗界面。默认使用飞斧，可以改用其他远程武器。缺点是防御和回避为 0。



SOFIA

来征服新大陆的西班牙公主。默认装备是细剑和网，网不但可以用来捕捉敌人，而且平时还能用来困住敌人。细剑能够二次攻击，而且大幅提升回避率，是必上角色之一。



推荐兵种介绍

本作共有 18 个兵种，具体如下：人类、女吸血鬼、幽灵、吉祥物、彩虹马、独眼巨人、地精、小鬼、巨魔之母、半人蜘蛛、仙子、黑毛巨魔、电子机器人、蘑菇人、僵尸、蛋糕人、蛇发女怪、变色鬼。

由于除了 6 个空位的限制外，本作对于队伍编成并无限制，因此这 18 个兵种可以派生出丰富的变化，不少兵种相互配合后能发挥更大的潜力。这里为大家介绍几个值得优先考虑的兵种，没介绍的兵种同样有很强力的地方，并不是说就完全没用了。注意官方有可能随时对兵种平衡性进行调整。



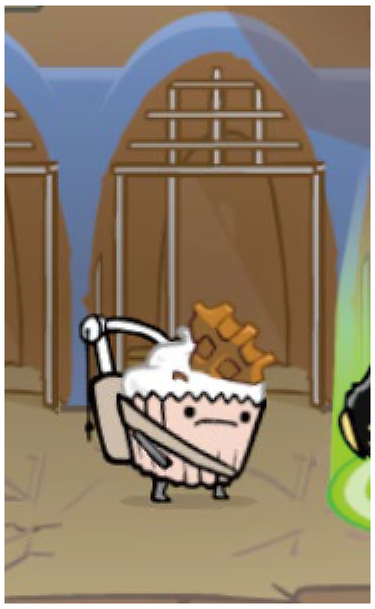
独眼巨人

需要占 2 个空位。装备任何武器时都有攻击力加成，同时也是惟一能使用重锤类武器的兵种。攻击敌人时有一定几率将其击飞，被击飞的敌人会出现位移，并附加移动力下降的负面效果。



仙子

能够不受地形限制在天空中飞行，攻击方式是范围火焰，威力不小，而且着火的地形能对经过的作战单位造成伤害，缺点是火焰烧起来不分敌我。仙子的回避率很高，火抗性一流，但惧怕电击。



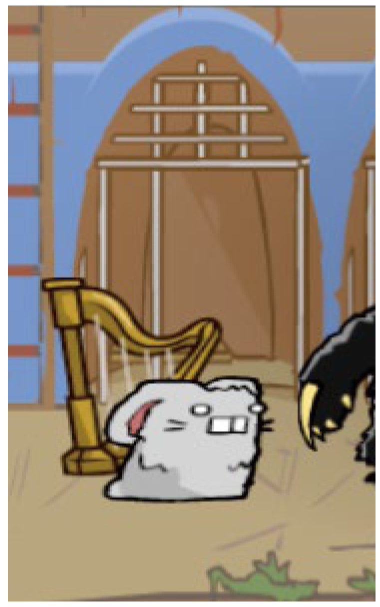
蛋糕人

奶妈一般的存在。它能通过投掷面糊的方式来为我方同伴回复 HP，投掷面糊时遵循远程武器的计算方式，距离越远，精确度越低。面糊落到地面时不会消失，任何作战单位经过时就会补充体力。由于蛋糕人是投掷自身来进行回复，因此投掷面糊时它自己的 HP 会下降。不过当其 HP 降至一半以下时会自动回复。蛋糕人的弱点是毒。



黑毛巨魔

曾经的神级兵种。它不仅拥有不低的攻防、移动能力，而且每回合都能自动回复 HP。虽然回复量不高，但由于本作很少有限制回合数的战斗，因此在深坑中堪称神技。经过调整后实力有所下降，但还是很好用。惟一的缺点是普通攻击有一定几率将敌人打至身后，不利于围攻。



吉祥物

能够通过歌声为同伴提供加攻、加防、加命中的增益效果，对于非战斗兵种也具有加速等特殊效果。吉祥物还可以骑在半人蜘蛛上行动。不过自身战斗力极低，还惧怕电击和毒。



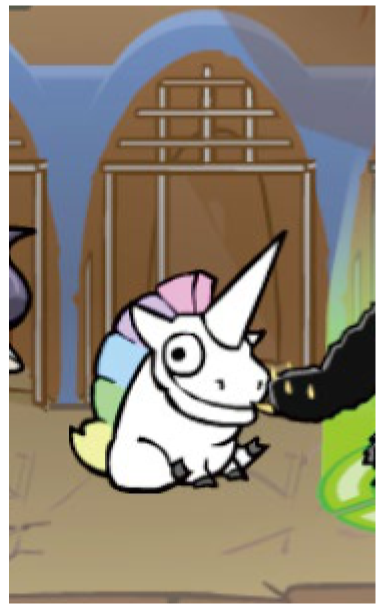
半人蜘蛛

自带网的兵种，复数蜘蛛同时上场时，靠近行动时还能织网。半人蜘蛛的最大作用是能够让其他兵种骑到自己身上，骑乘时受到攻击只会减少半人蜘蛛的 HP。半人蜘蛛对毒免疫，弱点是冰。



蘑菇人

能够往周围放毒的兵种，本作中毒的伤害很高。作为一种经济实用性的兵种，蘑菇人可以说是性价比很高，缺点是它放的毒同样能伤害到同伴。蘑菇人对毒免疫，但惧怕铁锤，弹开投射武器的几率也很低。



彩虹马

能够使用距离超远的彩虹角进行攻击，彩虹角命中敌人时能产生范围爆炸伤害。彩虹角命中空地时会插在地上，过一定时间之后再爆炸。彩虹马的缺点是没有近战攻击，彩虹角的范围也挺难琢磨，而且彩虹角能被盾弹开。其最大作用是隔着障碍物远程屈死敌人，不过这种情况一般只出现在特定任务中。

预览版买不买？

看完本文的介绍后，相信不少朋友都会心动了。不过目前 XOne 版还是预览版，那么现在出手值得吗？还是说等正式版出了之后再议呢？

个人认为目前已经值得出手了。目前 XOne 经过 5 次大型更新，已经具有很高的完成度了。游戏不仅拥有结局，而且能够正常取得 1000 点成就，也没听说有什么严重 BUG。所以现在入手是不用担心的。未来的正式版相信只是对各兵种的平衡性进行调整，再增加一定数量的主线任务等等，早买早享受吧！

更新履历

| 2018 年 3 月 21 日 |

■ 1.09 版本

全新的「星球大战 战场前线 II」终于更新!
体验不一样的角色成长



PS4 XOne

星球大战 战场前线 II		EA	
Star Wars Battlefront II		主视角射击	中文版
2017 年 11 月 17 日	本地 1 ~ 2 人 / 在线 2 ~ 40 人	无对应周边	
售价为 PS4：449 港币、XOne：429 港币			

2.0 正式到来

自发售以来，《战场前线 II》就处于一个非常尴尬的状态，游戏本身的微交易抽箱系统因为饱受争议而在上线后没多久就被 EA 亲手关闭，但是完全看脸的开箱强化角色设定仍然在深深困扰着那些喜欢本作的玩家，而这一切终于在游戏发售接近半年后，迎来了改变。

在游戏进入到 2.0 阶段之后，虽然整体游戏架构并没有什么变化，但是在角色的成长系统和开箱系统上有了很大的调整，具体的变化都有哪些？且看下文一一详解。

PS：本作的 2.0 是指游戏本身内容机制上的改革，实际上游戏的版本还是 1.09 版。

角色成长系统变化

●角色等级

在 1.0 的系统当中，本作并没有单独的角色等级，而是有着卡片等级的设定，每个角色在获得自身对应的星际卡时，都会提升卡片等级，而卡片等级除了用于解锁放置星际卡的卡槽外，并没有太实际的意义，玩家本身的战斗力提升，还是取决于开箱时的运气，能够抽到对应角色的好卡，那么其强度就可以一口气获得提升。

而在 2.0 版的游戏当中，卡片等级被取消了，取而代之的是一般联机对战游戏当中非常常见的角色等级，每一个军种 / 英雄 / 载具都有自身对应的角色等级，在游戏当中使用对应的单位，就可以获得经验值，而蓄满当前等级所需的经验值之后就会提升角色的等级。

角色等级关系到两个成长要素，一个是星际卡的解锁，因为 2.0 当中玩家不再能够通过开箱获得星际卡，所以每一个角色的每一张星际卡都有对应的角色等级要求，只有角色到达了对应的等级，才会开启这张星际卡的解锁权限——注意，这里说的是解锁权限，如果玩家想要解锁这张星际卡让其变得可以被角色装备，就需要用到另一个和角色等级相关的成长要素：技巧点数。



▶一般来说前期大约两场战斗就可以让角色升一次级，视玩家技术水平，这个速度可以变得更快。

技巧点数是 2.0 的新加入要素，功能接近于 1.0 里的零件和开箱抽星际卡的混合体，每次玩家升级时都可以获得一点，既可以用来解锁已经开启解锁权限的星际卡，也可以用于升级已经解锁过的星际卡。

这两个系统的加入让本作的角色成长完全摆脱了运气成分，只要玩家在一个角色身上投入的时间够多，角色就会持续获得成长，而且成长方向还可以由玩家自己把握，既可以偏向于快速解锁各种星际卡来丰富战术，也可以专注于提升三张星际卡来提高一个特定战术的强度。



▲开启了解锁权限之后的星际卡会显示出卡面，但还是被锁住，需要消耗技巧点数来真正启用。

同时如果玩家之前有玩过本作，角色的卡片等级会直接换算成角色等级，已经通过开箱解锁的星际卡也会保留下来。目前笔者发现角色换算成对应等级后，已经达到对应角色等级的星际卡解锁权限不会立刻激活，玩家需要先去进行一次多人联机对战后才能够正式激活。

●星际战斗箱

1.0 系统当中的星际战斗箱是玩家获得星际卡的主要途径，也是《战场前线 II》被口诛笔伐的槽点所在。这个系统的缺点很明显，玩家本身的投入时间和得出的奖励并不对等，要受到随机因素影响，解锁的星际卡也是完全随机的，玩家往往抽不到自己想要用的角色的星际卡。

2.0 完全抛弃了这个设定，现在星际战斗箱只能够开出表情和胜利姿势等自定义元素，而且虽然写下本文的时候尚未开放，EA 已经承诺玩家可以用共和币或水晶（即用真实金钱购买的货币）来去购买游戏当中的角色造型，所以除了零件这个元素目前不知道还有什么用，其他曾经在 1.0 当中出现的元素都已经得到了新的安排。

与此同时，玩家之前所拥有的星际战斗箱也不会消失，玩家可以继续正常开启，里面含有的星际卡也可以正常获得。不过现在玩家已经无法通过共和币或水晶购买星际战斗箱，只能通过每日奖励和完成特定里程碑的方式来获取。



◀就算是在更新之后，笔者还是靠着开之前没开启的星际战斗箱拿到了一张紫色品质星际卡，所以之前有很多箱没有开的读者大人也不必担心。

© 2017 Electronic Arts Inc.

更新履历

2018年3月29日

■ 1.5 版本

1. 角色等级上限从 130 级提升到 150 级，同时配合补丁更新上架 DLC3 “《火焰之纹章 觉醒》追加礼包（中文版名称为《Fire Emblem Awakening 追加礼包》）”（之前已购买季票的玩家可以直接下载，单卖价格为 1400 日元），这也是《火焰之纹章无双》季票所包含的 3 弹 DLC 的最后一弹。

2. 追加武器特性“神格之器”。

3. 追加了新的祝福与新的勋章。

4. 追加了等级重置功能，在故事模式通关后，可以在神殿重置角色等级，重置后角色等级会变为 1，根据重置角色的当前等级，会给玩家提供相应品质的素材作为补偿。

5. 相关 UI 功能更为体贴，追加了祝福自动延续功能，可以在系统设定中，设定不前往神殿并获得和上一次相同的祝福，同时追加视频拍摄功能。

6. “《火焰之纹章 觉醒》追加礼包”包含内容为：三位可控新角色伍德、莎丽亚和奥利薇及相关牵绊对话；新武器特效强化活性、全能力增幅和攻击加速；一部分角色增加专用武器及新武器强化形态；追加三张新的历史地图“传说的继承者”、“圣王艾美莉娜”、“商队舞娘”、新服装“圣王（库洛姆）”、“贤者（莉兹）”、“黑天马（提亚莫）”，同时《觉醒》相关角色也追加进入破甲状态后的特殊造型（库洛姆、露琪娜、莉兹、提亚莫、弗雷德里克、伍德、莎丽亚、奥利薇），神殿也会追加提高对应附加了新特性的武器掉落机率的祝福。



火焰之纹章无双		Koei Tecmo	
ファイアーエムブレム無双		动作	中文版
2017 年 9 月 28 日	人数本地 1～2 人	N3DS 专用	
售价为 NS：8424 日元、3DS：7346 日元			

3DS NS

DLC新角色介绍

在“《火焰之纹章 觉醒》追加礼包”中，新增了三位可操作角色，分别是中二剑士伍德、暗法师莎丽亚和舞娘奥利薇。和 DLC1、2 一样，这三位新增角色同样有各自的专用武器以及纹章中的固有技能。在动作模组方面，伍德与拿巴尔、琳共用一套动作模组，其专用武器是“米斯特丁”，固有技能为“均衡之力的共鸣”（自身力量与魔力差距越小，对敌人造成伤害越大）。莎丽亚则和鲁弗莱、琳达共用一套动作模组，专用武器为“莎丽亚之禁咒”，固有技能为“破灭之誓约”（以 HP 逐渐减少为代价，根据残余 HP 量增加必杀 · 奥义以外的伤害），而奥利薇的动作是全新模组，其专用武器是奥利薇之舞剑，固有技能为“疾风迅雷”（效果是打倒强敌就可以积累自身的无双条和觉醒条）。

除了三位新角色之外，之前在本篇中没有专用武器的鲁弗莱、莉兹、弗雷德里克和提亚莫和分别追加了各自的专用武器“雷书 · 托隆”、“莉兹之愈斧”、“弗雷德里克之坚斧”和“提亚莫之爱枪”。

全新武器特性

■神格之器

武器攻击力比起英雄武器大幅上升，同时不受特效武器特性的减攻击负面效果影响。

■强化活性（DLC 限定）

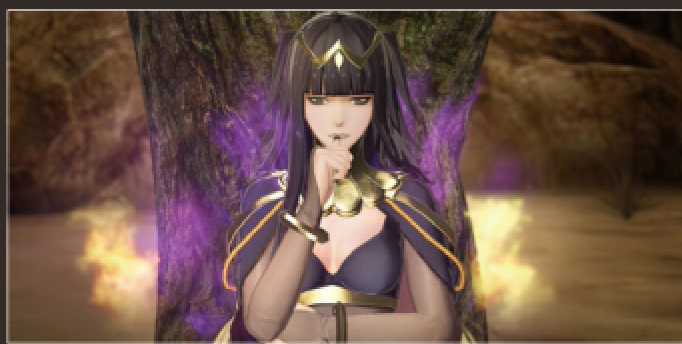
能够进一步强化攻击系和特殊系武器特性所造成的伤害（一般作用于弱攻击强化或三角互克强化等特性）。

■攻击加速（DLC 限定）

弱攻击与强攻击的攻击速度上升。

■全能力增幅（DLC 限定）

除了移动之外的全部能力上升。



神殿追加的新祝福

本次 1.5 版追加的祝福中，地狱祝福和军师祝福是比较有趣的新要素，这两个祝福提供了更高一层的挑战和全新的游玩模式，对于已经把各种武器和纹章都达成完美，刷无可刷的玩家来说，不妨一试。

■地狱祝福

接受此祝福出击后，战斗中敌人全员都会变成 Lv150，可以说是以最强的形态来面对玩家的挑战，同时这一祝福下也会掉落更好的，与难度匹配的武器。

■军师祝福

接受此祝福出击后，战斗中玩家操作的角色将无法对敌人造成伤害，但本方 NPC 的战斗能力会大幅度强化，玩家需要活用各种战场指示以及支援技能来指挥我方 NPC 打倒敌人，可以说是非常标准的“军师模式”，不过要注意此祝福下一些我方出战 NPC 人数较少的关卡是无法游玩的。不能砍人不能割草的“无双”玩起来是什么感受？那当然就是把它当成战略游戏来玩啦！

新历史地图

DLC2 新增了“传说的继承者”、“圣王艾美莉娜”、“商队舞娘”这三张新的历史模式地图，《火焰之纹章觉醒》相关角色的新 DLC 服装、武器强化素材以及能够解锁附加“强化活性”、“攻击加速”、“全能力增幅”等特性的武器掉落均需要在这三张新历史地图中获得。DLC3 的历史地图敌人等级又比之前更高一层，需要各位把心爱的角色培养得更强后再来挑战。



© Nintendo / Intelligent Systems.
© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

真·三国无双 8		PS4 XOne Koei Tecmo	
真·三国无双 8		动作	中文版
2018 年 2 月 8 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 349 人民币			



更新履历

2018 年 3 月 30 日

■ 1.06 版本

1. 新增加了“照片模式”。
2. 新增加了无王珠、炎王珠、冰王珠、雷王珠、风王珠、斩王珠、毒王珠这几种宝玉。
3. 调整了战斗时敌将的行动模式。
4. 调整了进军台词的播放频率。
5. 修正了 6 章“赤壁决战”中骑马进入祈祷台会导致游戏停止的 BUG。
6. 修正偶尔会有无法击中士兵的 BUG。
7. 修正压制据点时弓兵长不会消失的 BUG。
8. 修正士兵会长时间陷入畏惧状态的 BUG。
9. 修正其他几项 BUG。

2018 年 3 月 15 日

■ 1.05 版本

1. 提升“攻击力”、“防御力”、“体力”的上限值。
2. 难度“修罗”下部分敌人会掉落“无双之书”，可以用来重置强化点数。
3. 设定中追加可变更“武将邂逅演出”的功能
4. 变更“装饰品”、“宝玉”的排序。
5. 即使开启“反击辅助设定”时，亦可选择攻击对象。
6. 改善军团的动作。
7. 修正敌方士兵会从部分我方据点出现的 BUG。
8. 修正不会出现掉落道具的 BUG。
9. 修正 2 章“邀入绝境”有时无法达成的 BUG。
10. 修正 5 章“新野会战”达成后，路径无法正常显示的 BUG。
11. 修正 8 章“突破汉中”有时无法达成的 BUG。
12. 修正获得“装饰品”、“宝玉”时有时不会显示新标记的 BUG。
13. 修正任务的达成顺序会造成援军不会出现的 BUG。
14. 修正其他几项 BUG。

照片模式

在 3 月 30 日更新的 1.06 版本中，最引入注目的无疑就是拍照模式的加入了，在菜单中选择“照相”功能后，就可以变更暂停场景下的时间、天气和照片视角，还可以进行曝光、对焦、光圈等编辑功能。当然玩家别忘了使用 PS4 的 SHARE 功能截图保存，照片模式并不会为玩家保存图片。

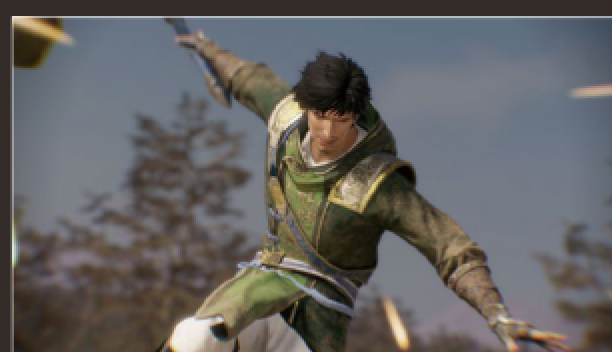






◀颜色效果调整，调整画面内色调，能大幅变更照片的氛围。除简单可设定“剧场 1 ～ 3”、“怀旧”等滤镜效果之外，也能细调“色温”、“色调”等各项设定。





◀自由的视点操作，在暂停的场景可以进行前后上下左右移动、拉近、拉远等操作，即使是相同的场景，也能从不同角度进行取景。

■照片模式功能一览

时间	能以 5 分钟为单位进行变更
天气	可在晴朗、雨景、雪景等 10 个项目中选择
曝光	亮度调整
倾斜调整	画面的倾斜角度
视角	广角～望远
景深	有目的地使画面的一部分变得模糊
焦点深度	焦距调整
光圈	模糊感的强弱调整
色温	数值越小会越偏红，数值越大会越偏蓝
颜色效果	从强调、剧场模式 1 ～ 3、怀旧、黑白等 13 项目中选择滤镜效果
色调强度	强化“滤镜效果”的设定
色差	调整畫面边缘的色差强度
晕影	四周减光的强度

其他修正

3 月 15 日更新的 1.05 版修改了被诟病较大的无法重置强化点数的问题，提升了各数值上限值之后 1 级角色装备一个重武器直接就能攻击力达到上限的可笑情况也不会发生了。而 1.06 版又进一步调整了敌人的行动模式和 AI，比如现在敌将也会放无双了算是 AI 强化，但敌人在回避和受身方面的 AI 又被弱化有点让人哭笑不得。新增的几种宝玉无法制作和兑换，目前看起来只能在战场上打倒敌人后掉落，想要尽快获得新宝玉的话还是推荐玩家在修罗难度去刷了。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.



NS
异度神剑 2 | **Monolithsoft**
异度神剑 2 | 角色扮演 | 中文版
2017 年 12 月 1 日 | 本地 1 人 | 无对应周边
售价为 640 港币

更新履历

| 2018 年 3 月 30 日 |

■ 1.3.1 版本

1. 新增加了 DLC 任务第二弹，共计 5 个任务，要注意这 5 个任务并非免费更新，只有之前购买了季票的玩家才能游玩。

2. 修改了诸多 BUG。

第二弹 DLC 任务及完成方法



第二弹 DLC 任务共 5 个，事先购买过季票的玩家进入游戏后，可以在主菜单的 Expansion Pass 中选择解锁，之后再前往对应地点就能触发任务了。不少任务的剧情相当有趣（连游戏制作组自己都在吐槽 TIGER！ TIGER！ 这个游戏了），值得一看。

●就这样好嘛？ | 开启条件 | 花入队后

①和古拉 · 加雷德居住区附近的普洛洛对话接受任务。

②前往虎的家，在 TIGER！ TIGER！ 游戏机前发生剧情。

③获得 TIGER！ TIGER！ 的奖品防御定制 3，可以通过游戏中的宝箱获得，也可以在花的定制功能下，直接用以太结晶生成，之后交给普洛洛。

④带普洛洛直接返回阿伐利缇亚商会 · 中央交易所，剧情后任务完成。

●光天化日 | 开启条件 | 需要红莲、婆娑罗和时叶，且第 5 章之后

①绑定红莲、婆娑罗和时叶后，和利贝拉里塔斯 · 弥先村中的阿斯塔尔对话接受任务。



②完成佣兵团任务“看守农田”（需要时叶解锁骑士道 Lv3）、“偷袭”（需要婆娑罗解锁暗杀 Lv3）、“情报收集”（需要红莲解锁温柔之心 Lv3）

③向柯蕾尔家附近的阿斯塔尔报告，之后打倒 BOSS，再次向阿斯塔尔报告后，任务完成。

●繁星之夜 | 开启条件 | 第 6 章之后

①和利贝拉里塔斯 · 里吉特港中的列奥尼达对话开启任务。

②前往洛修利亚下层 · 比比鼠的巢穴获得花束石，将其交给利奥尼达。

③前往巴尔德塔斯岛的指定地点发生剧情。

④前往神渡之岛的指定地点发生剧情，队伍中必须有焰 / 光、花、尼娅、梅勒芙、迦具土、彩歌才能触发剧情（异刃必须绑定在出战队员身上，二周目玩家需留意）



⑤打倒敌人“嫉妒的猩猩怪”和“爱恨交织的猩猩怪”后和列奥尼达对话，任务完成。

TIPS 最后选择哪一位异刃参与剧情时建议选光，台词非常有趣。

●改造云海罗盘 | 开启条件 | 需要虎，且第 8 章之后

①调查古拉 · 虎家中的桌子开启任务。

②在利贝拉里塔斯 · 伊谢巴港的打捞点，打倒挡路的敌人后再进行打捞，之后去古拉 · 遗忘之地进行打捞。

③在斯佩比亚 · 废弃工厂的空中回廊进行打捞，空中回廊必须在干潮天气时，从废弃工厂的废弃物处理室的管道前往。

④在莫尔斯断崖 · 巴尔克鲁斯遗迹进行打捞，之后和 BOSS 战斗，胜利后任务完成。

●紧急情况！？ | 开启条件 | 需要伊吹健忘症 Lv3 和齐格，且进入第 10 章

①绑定伊吹后在洛修利亚的旅店中住宿开启任务。

②完成佣兵团任务“伊吹的惊人情报是？”

③之后前往洛修利亚王宫特奥斯卡尔迪亚，分别在真诚大厅、白雪大厅和正道大厅与叛乱的士兵战斗。

④返回王宫特奥斯卡尔迪亚的觐见大厅，和塞里希对话，任务完成。

其他调整

除了 5 个支线任务之外，1.3.1 补丁还修正了之前版本的一些 BUG，尤其是在 1.3 版中出现的同一个角色身上绑定的 3 个异刃武器晶片被动能力（如增加物品掉率的黄金晶片）不叠加的 BUG（1.3 版是只有当前处于战斗中的异刃武器晶片效果能起作用，待机状态的异刃武器晶片效果不起效），因此更新 1.3.1 补丁之后，玩家们可以继续放心给出战的 9 个异刃全装上黄金晶片来刷宝了。

© Nintendo / MONOLITHSOFT

文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

春节后一个半月，大家喜爱的市场风向标栏目终于回归了。由于这期间没有新主机推出，因此大火的仍是PS4、NS这两台主机。随着《战神》的发售临近，相信有不少玩家都对PS4 Pro有兴趣。而任天堂近来接二连三的直面会也增添了玩家购买NS的信心，如果你也属于心动一族，那就赶紧往下看吧！

价格行情
——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1580元
电源	3DS专用变压器	20元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1620元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：3DS方面，在很久之前我们已经提到，小屏幕的N3DS早已停产，所以国内目前只有N2DS LL和N3DS LL可以买到，两台主机均是B9S破解主机，除了个别限定版之外，商家很少出售非破解的3DS主机。现在N2DS LL和N3DS LL破解主机之间的最大差异是，N3DS LL多为双系统破解，即包括中文和日文系统，而N2DS LL由于一些系统限制，只有日文系统的破解。对于想要中文系统的玩家来说，N3DS LL可以看作首选，N2DS LL更适合体验过3D机能，但感觉眩晕的玩家。现在两款主机之间的差价在200元左右，考虑到主机已经在生命末期，建议玩家量力而行，根据需求下手。



▲N2DS LL使用N9S破解原版日文系统，可进行升级，比中文系统更加安全。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1580元
N2DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1380元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版、3.65系统）	1100元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1140元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：许久不见的市场风向标终于又和大家见面了，这期最开始我们先来说一说沉寂已经的PSV市场。最近这半年内，官方对PSV主机还是处于“不闻不问”的状态，国内的市场焦点依然是集中在破解上。目前PSV的最新系统是3.67，可破解的系统一直停滞在3.60，由此也就造成了可破解主机价格的水涨船高。毕竟原生3.60系统主机有限，大部分商家手中积压的都是3.65系统的不可破解主机，这也就造成了市场上巨大的价格差异，目前破解主机要比非破解主机贵上800～1000元，而且多为二手翻新主机。基本上10个商家有9个都是在卖翻新的PSV-2000，换壳机、换主板机、修复机，二手美版主机翻新到港版主机的外壳上，修改主板信息，再修改一下×○的按键，这些成本不到600元的机器，在商家的包装下，摇身一变就成了全新的港版可破解PSV-2000，价格也直接高企到近2000元，利润率达到了3倍以上，所以现在来说，除非你能接受买到二手翻新机的后果，否则不建议下手可破解的PSV-2000。而对于不可破解主机，市场上的报价通常在1000元左右，后期游戏建议以港版PSN合购为主，价格上还是可以接受的。总体来说，PSV目前的状态由于游戏稀少，可破解主机昂贵，整体购买性并不高，玩家按照自己的喜好决定即可。

▲）可破解的PSV-2000九成均为翻新机，如果你懂技术的话，甚至可以在某宝购买零件完成「攒机」。



主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版、3.65系统）	1100元
PSV-2000主机（美版、8GB记忆卡、3.65变革0固化破解）	1800元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	208元
32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	308元
64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

PS4
购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
总计		2199元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：还有不到一个月的时间，PS4 上备受瞩目的 3A 级大作《战神》就要发售了，国内的 PS4 市场也一反常态，告别了去年年底的疯狂促销，在年后一直保持价格稳定，甚至港版主机的售价现在还要高于国行 2199 元的定价，可以说目前购买 PS4 的主要渠道就是京东或天猫的索尼官方旗舰店了，毕竟对比没有价格优势的线下门店，还是京东和天猫能更让人放心一些。虽然主机没有降价，但是索尼在 3 月 20 日还是对手柄进行了促销，国行 PS4 手柄从 380 元的价格降到 288 元，在截稿前京东、天猫的官方商城暂时还未恢复原价，想要给主机添置一个手柄的玩家千万不要错过这次的优惠。最后，对于没有购买过 PS4，却想要体验《战神》的玩家来说，除了购买行货主机之外，还可以考虑即将上市的同捆版《战神》限定 PS4 Pro。目前各渠道的定价都在 4000 元左右，港版限定版包含《战神》限定版同捆 1TB PS4 Pro 主机，限定版 PS4 手柄、以及收藏版的游戏光盘，同时登录游戏后，还会在游戏内获赠 XP 增幅、锻炉圆盾、光之精灵魂盾及暗影蛰伏盾这四样道具，适合土豪们出手收藏。至于国行同捆版，考虑到国内的审查制度，建议大家还是不要抱有幻想了。



▲《战神》同捆版主机内容丰富，适合铁粉或骨灰级玩家购买收藏。

主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2680元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2只PS MOVE，国行）	3050元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

市场报价信息更新截至2018年3月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NINTENDO SWITCH
购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2100元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2160元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带 Nintendo Switch 机体支架一个、HDMI 线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con 腕带两个、Joy-Con 充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：和其他几款主机状态不同，年后的 NS 价格已经回落到正常范围，港版主机报价在 2100 元左右，日版主机略贵一些在 2150 元上下，此外还有部分商家有欧版主机出售，价格和港版接近，在 2080 元。这三个版本的主机除了电源插头上的差别之外，其余所有内容均一致，机器内置 9 种语言，支持全区版本的游戏，可在 100 ～ 240V 的电压上充电，日版之所以价格贵，是由于电源方面的关系，日版的插头可直接在国内使用，而港版和欧版的大插头均需要使用转换插头才可。当然主机价格降低之后，很多玩家也把眼光锁定在了 Nintendo Switch 的周边上，尤其是又大又笨重的底座，成为不少玩家改造的对象。实际上 Nintendo Switch 底座内部只有一小部分是芯片，但任天堂可能为了美观角度考虑，将其设计的比较大，并且遮挡住了屏幕，而这也造成了很多玩家主机屏幕的磨损，所以改装底座也开始逐渐成为主流趋势。目前所有的改装都需要用到原装底座中的 PCB 主板，动手能力强的玩家可以直接选购新版底座，自己改装，能力不强的可以到商家去改造或者将底座寄给商家去操作，玩家可以根据自己的能力去选择方式，改造后的底座便携，同时不会磨损屏幕，有的底座还具有 TV、掌机模式的一键切换功能，十分方便，觉得底座较大，对屏幕有损伤的玩家可以考虑一下。但使用非官方周边具有不确定的风险，这点还需大家注意。



▲自制Dock底座在Nintendo Switch玩家圈中逐渐火热。

主机及主要周边参考价格

Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版）	2100元
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、日版）	2150元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元



VR会带来哪些非常规体验

栏目主持：马修

不久前，日本广岛大学的学生们联合当地殡仪馆拍摄了一部葬礼的VR短视频，引发了大量的转发和讨论，有关VR所带来各种体验的话题也再度被拾起，这期的VR专页，我们就来说说VR究竟能带来怎样的非常规体验，因为是非常规，所以像VR视频中泛滥的旅游以及演唱会、赛场上的观众，还有VR游戏中广泛出现的英雄、战士、作死的探险者等，就都不说了，只说一些很特别的。

动物

先说化身为动物，动物嘛，有天上飞的、地上走的、水里游的，起码在行动方式、活动空间以及体积大小上，和人类都不一样。下面是一些动物视点的体验。由于以动物视点来说事儿，因此这里只说主视角的，像《飞鸟》、《饥饿鲨世界VR》这些第三人称追尾视角的就PASS了。

猫

《暴力喵喵拳》这款游戏的名字听起来有点格斗游戏的意思，其实就是一款猫视角的主视角动作游戏，而游戏中要做的，就是在房间里跳上跳下，然后尽可能去把瓶子、盘子什么的从桌子架子上给拨到地上摔碎——没错，猫主子就是可以这么为所欲为！



暴龙

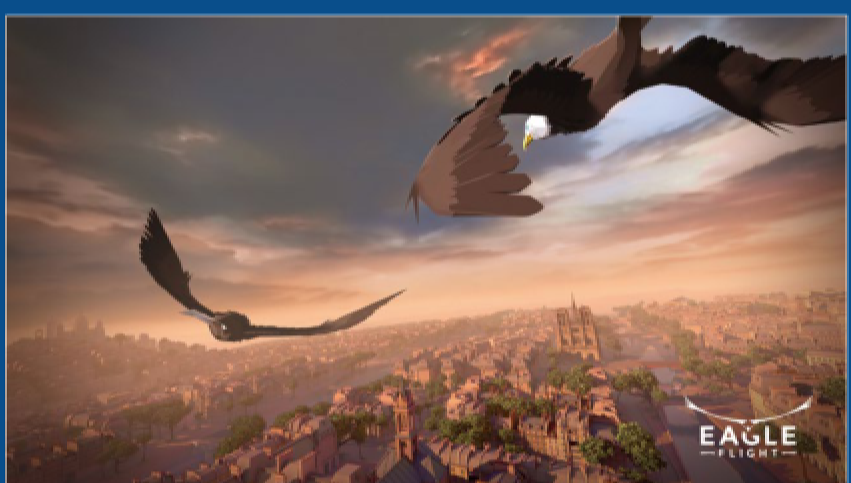
虽然是已经灭绝的生物，但并不影响玩家在游戏里扮演成史前食物链顶端的巨兽——暴龙。游戏名为《VR掠食者》，虽然在iOS和安卓上基于泛用的谷歌纸盒而画面表现略逊，但暴龙的体验真的很不错，尤其是面对现代动物，暴龙这种大体型的掠食者真的很有高高在上感。



▲这个时候有点怀疑是“口腔内视点”了……

鹰

育碧在PS4和Steam上发售的VR游戏《雄鹰飞翔》，就是让玩家化身为鹰，飞翔于天空、树林、城市中，以鹰的视点去感受鹰击长空的快感。游戏本质上虽然是模拟飞行，但飞行时的感觉和驾驶飞机的感觉完全不同。游戏的好评率相当高，优化在VR游戏中也称得上排名靠前。不过因为是头部操作，所以也比较锻炼脖子。



怪兽

前面说的暴龙好歹还存在过，怪兽就纯粹是虚构了——不过看在名字里有个“兽”字，以及暴龙的外形，就也放在这里吧。VR游戏《虚拟怪兽3D》里，玩家扮演的就是一个哥斯拉式的怪兽，在城市中进行破坏。因为体型巨大，城市的高楼大厦对于你不过如模型一般，受到的反抗也只有玩具般的武装直升机的攻击而无需担心遇到奥特曼，所以破坏起来也是非常肆无忌惮的。其实这款游戏本身就是通过怪兽视角来发泄压力的。



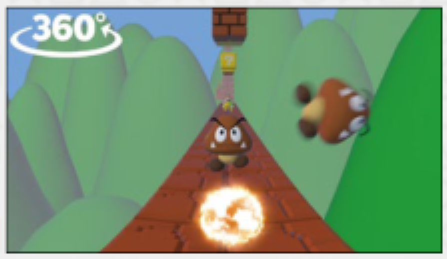
■块头大也可以为所欲为。

游戏影视角色

用来展现游戏影视角色视点的，往往是 VR 视频，而所改游戏 / 影视往往是非 VR 的经典。这样的 360 度小视频很多，这里来给大家介绍三个。

马力欧

在 VR 热潮到来之前，就有不少人用 3D 主视角来展现《超级马力欧兄弟》等 2D 经典游戏的视频，而在视频网站纷纷支持 360 度视频功能后，有关 2D 经典游戏的 VR 视频也多了起来，其中被制作得最多的，依然是超高人气的“《超级马力欧兄弟》系列”。因为是视频，所以无需去考虑操作问题，一边前行一边观察周围的世界就可以了——但是以马力欧本身来说，在跑动跳跃中东张西望……真的没问题么？



索尼克的伙伴

索尼克是诞生于世嘉第四代主机 MD 的吉祥物角色，老玩家中也有相当多的索尼克粉丝。不过索尼克的同人 VR 视频，却大多数都是索尼克的伙伴——可能是机器人，可能是某个角色，但并不是索尼克自己，大概视频的制作者也更希望观众能在 VR 视频中感受与索尼克互相追逐的刺激体验吧。



▲索尼克的高速奔跑、泰尔丝的滑翔机，作为机器人的你，能胜过他们吗？

R2-D2

很难统计全世界有多少《星球大战》的粉丝，但在 Youtube 的 360 度视频中，《星球大战》始终是游戏和同人影视分类中的热门主题。在同人视频《帝国潜入计划》中，观众会化身为人气机器人 R2-D2，潜入到帝国的基地中——说是潜入，其实就是明晃晃地进去的，随着视点深入，观众还会看到列队整齐的帝国士兵，以及霸气的黑武士达斯 · 维达，不过这个可爱的机器人最终还是被发现了……

▼在帝国的基地，会看到列队整齐的帝国士兵和黑武士。



现实中的人

最后介绍的这些，是让 VR 用户化身为现实中的人，是化身为怎样的人呢？

色盲

世界是五颜六色的，但一种被称为色盲群体的人们的眼中的世界是怎样的呢？较早的时候，就有独立制作人模拟色盲的视点做了旨在推进对色盲群体理解的 VR 游戏《色盲模拟器》。而国内的 EVR 工作室，也曾推出面向色盲群体、颇具人文关怀色彩的 VR 视频《色盲人生》。总之，抛却猜疑与偏见，理解与关怀才是与特殊群体正确的相处之道。



帕金森

生活中我们有时会看见一些全身无力、肢体震颤的老人，这就是比较常见的神经系统变性疾病帕金森。我们虽然知道其不易，但是却难以身临其境去体验——相信也没人愿意真正用自己的身体去体验。不过荷兰的生物制药公司 The Virtual Dutch Men 开发的 VR 体验应用《帕金森 VR 体验》，却可以让人在虚拟现实中通过化身来加深了解帕金森患者的日常。显然，这样的体验，也会进一步加深人们对这一群体的理解与人文关怀。



▲虽然画面比较糙，但并不影响帕金森的“手脚不听使唤”体验。

死者

死去元知万事空，没有人能证据充分地说出死亡到底是种怎么样的体验。不过虚拟现实可以一定程度上帮助观众体验到自己的葬礼。不久前广岛大学联合当地殡仪馆推出的《葬礼体验 VR》，就可以让人体验到从运尸车上抬下、到整容、入殓、超度、盖棺等一系列的流程，以笔者的体验来说，高僧的超度经文和有节奏的重重敲磬声，真的有穿透灵魂之感，最后盖棺之时全部黑下来，还有了一切结束之感。

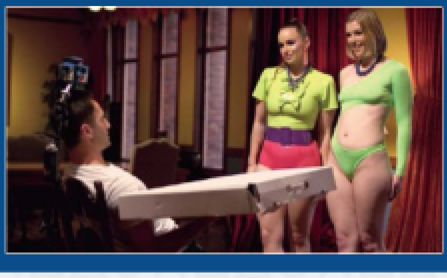
无独有偶，在北京八宝山殡仪馆的第三次开放活动中，生命文化展厅也用 VR 让体验者体验了突发疾病、入院、停跳、告别、回忆过去的一系列故事。这种葬礼的体验虽然感受的是死亡，但生死跨越的体验，也足以让人更珍惜生命和现有的一切



成人片主角

据说在 2016 年 VR 元年，众多做 VR 视频的厂商和工作室中，最大的赢家是成人网站，不仅点击率非常高，还有成熟稳定的盈利模式，而且不光针对男性，还有女性向的 360 度视频。VR 成人视频的卖点就是身临其境，还是很让人浮想联翩的，但事实上，无论是男性视角和女性视角，自己都是半躺着被动地接受的那个角色，这是视频这种被动接受形式的限制。

但即便有形式上的限制，热门程度也足以说明大众的热衷。至于为什么用这条做结尾，是因为前面说的几个有些沉重、最后总要有些轻松的话题来结尾。而且“昨日黄土陇头送白骨，今宵红灯帐底卧鸳鸯”也是芸芸众生凡夫俗子的人之常情，更何况我们还要好好珍惜当下的一切呢（实在编不下去了）……



◀观众视点的演员需要脑袋顶着全景相机来完成拍摄。



文 苍穹　美编 Juxi

经历了《苍蓝革命的女武神》不成功的尝试，“《战场女武神》系列”的正统续作在时隔 7 年后终于与广大玩家们见面。动态手绘水彩画风格的独特画面（CANVAS），融合了回合制战略和射击要素的战斗系统（BLiTZ）都是本系列的魅力所在，4 代也将这些精髓完美地传承了下来。本攻略将为读者们带来一周目全主线关卡 S 级评价的打法参考，限于时间和篇幅关系，队员断章和游击战斗只列出重要资料，留给各位慢慢研究。

PS4

战场女武神 4		SEGA	
战场女武神 4		策略角色扮演	中文版
2018 年 3 月 21 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

系统详解

■操作一览

按键	书籍模式	指令模式	行动模式	瞄准模式
方向键	光标移动	单位切换	单位移动	大幅调整准星
左摇杆	光标移动	光标移动	单位移动	小幅调整准星
右摇杆	—	—	调整视角	缩放准星（狙击兵特有）/ 移动视角（掷弹兵特有）
○	确定	确定	环境动作（* 注）	发动攻击 / 使用道具
×	取消	结束阶段 / 取消	结束行动	取消瞄准
△	调出选单	指令菜单	情报菜单	—
□	选择篇章	部队清单	切换武器	切换武器道具
L1	向后翻页	—	地图	切换瞄准目标
R1	向前翻页	—	瞄准模式	切换瞄准目标
L2	书签向上切换	—	第一人称视角	—
R2	书签向下切换	—	第一人称视角	—
L3	—	—	—	切换治疗药使用目标
R3	—	—	重置视角	—
OPTIONS	—	系统选单	索敌线显示 / 隐藏	—
触控板	—	结束阶段	结束行动	—

注：环境动作包括蹲姿、匍匐、站立、攀爬等，跟单位的兵科以及所处的战场地形有关。

书籍模式

本作的故事为章节制，通过翻阅手册的形式呈现。在书籍的侧面还有 5 种书签，通过 L2/R2 键切换，分别能进入不同的功能项目。此外，直接按△键可以更快捷地指向所要跳转的页面。

■章节 ｜ Episode

即主线故事的章节画面，流程以剧情和战斗交替进行的方式展开。只要阅览带“New”标识的情节片段，或是通过带有“New”标识的主线战役，就能推进剧情。部分带有“*”标识而非数字序号的支线章节并不强制阅读，即使跳过也能继续主线游戏，但还是建议解锁后第一时间观看以免遗漏。



与初代不同的是，4 代的主线战役在通关前就能重复挑战，可用于提高过关评价、刷取经验和金钱。

■队员断章 ｜ Members

除了几名主要角色外，E 小队的其他成员们在主线故事里并没有太多戏份。但只要满足一定条件，就能开启队员断章里的相应章节，除了有展现队员们个性与身世背景的故事外，各断章也对应一场战斗。完成这些断章后还能让队员觉醒新的潜能，或是把负面潜能变成正面潜能。

一个断章往往涉及到多名队员，常规的解锁条件是：①断章相关的几名队员都已加入（且未死亡）；②断章相关的队员中至少有 1 人的军衔升至“下士”。军衔的提升只与角色在战斗中的行动次数有关，每行动 20 次提升一级，即使不断选择他原地待命亦可。注意，通关后追加的几名队员军衔较高，他们的断章解锁条件是其中一人行动 40 次以上。

©SEGA

■追加断章 | Extras

通过初回特典码、限定版特典码，或是购买付费 DLC 解锁的追加章节，过关后往往能得到特殊角色或服装的不同奖励。本作的 DLC 季票已于 3 月 21 日上架，售价为 289 港币，包含 4 个追加断章，其中有主要角色泳装等福利内容，感兴趣的玩家可自行购买。



■训练开发 | Headquarters

于第 2 章开始时开放，其中有多种功能设施，可花费战斗中得到的经验值（EXP）和资金（DCT），进行训练队员、开发新装备等操作。主线通关后还会再追加两种设施，由于功能繁多，后文具体介绍。

■游击战斗 | Skirmish

于第 2 章开始时开放，是与主线故事不相关的自由战斗，可随时挑战刷取经验值和资金。游击战斗的战场会随着主线流程的推进逐渐增加，通关后还会追加 HARD 难度的战斗。需要注意的是，在游击战斗中阵亡的队员，同样会无法再于主线故事中继续使用。

训练开发

■作战指令室

查看和调整队伍的场所，与战斗开始前“战前配置”里的功能一致，具体包括。



编制队员：调整出击队员人选，按 L1/R1 键可在队员名册和出击队员名单中切换。除了主角库罗德和几名主要的领队级角色外，玩家还能从队员名册里挑选 20 名步兵作为出击队员参与战斗，战车长不占名额。

变更步兵装备：调整步兵的装备。随着战斗中得到或是开发出新的武器，就能对步兵所装备的主武器进行调整。此外，步兵单位还能装备一个装饰品，以获得不同程度的能力提升。装饰品主要通过在战斗中获得 S 评价，或是满足勋章的条件后得到。

变更车辆装备：调整战车、装甲车的装备，具体项目根据车辆有所差异。零件都有形状的概念，装备时类似拼图，必须有所取舍并合理安放在装备框内（零件无法转向）。此外，海芬号特有“贴纸”栏，类似步兵的装饰品，装上就可以对不同能力提供加成。荣耀号则能在 3 种主武器中自行挑选，以应对不同的战况。

任命领队：第 8 章时开放，可以从“下士”军衔以上的出击队员中再选择 1 名任命为领队。领队出战每回合能多获得 1 个 CP 回复，而且能执行“直接指挥”指令。

■训练场

士兵们训练升级的场所，可将经验值（EXP）分配给各兵科以提升熟练度。等级提升后，该兵科的所有队员都会得到能力提升，甚至还能习得战斗潜能（Battle Potential）或命令（Order）。各兵科升级至 11 级后，会自动转职成上级的“猎兵”，除了能力大幅提升外，所用装备也会得到追加。通关前兵科等级上限为 20 级，通关后可在医务室解锁至 30 级。升级至 21 级以上的兵科会自动转职成“精锐猎兵”，同时解锁更高级装备的开发权限。



■研究开发所

研发步兵的武器、防具以及强化车辆、设计零件的场所，需要消耗得到的资金（DCT），第 8 章中途还会开放舰船相关的开发项目。

步兵装备：包括 6 个兵科所用的主武器、副武器、手榴弹，以及 3 类防具，开发进度会随着主线流程的推进以及兵科等级的提升逐渐解锁。主武器都设有 3 种不同的分支开发路线，分别倾向于提升命中率、发射弹数、对人 / 对甲攻击力等不同方面，玩家应根据战况所需灵活调整。步兵兵器开发完成后会进行量产，可以让该兵科的全员装备，高等级的装备会自动替换掉同系列里低等级的。

车辆装备：3 种车辆的开发项目略有不同。其中强化车体、强化火力都是能力提升型，开发后就会自动增加相应车辆的对应数值。辅助攻击、补强底盘与弱点则是有针对性地开发出零件，零件还需要装备到车辆上才能奏效，能安装的数量受到零件形状和车辆上限的制约。

舰体装备：百夫长号的开发项目分为雷达、增幅炮、救护车辆、修理设备 4 项，开发后可解锁 / 提升“舰船命令”中对应命令的效果以及使用次数。



■休息处

主角在此可以与部队的同伴交流，花费经验值（EXP）学会一些命令。可习得的命令随着主线流程的推进逐个开启，因此每过一个章节都建议到休息室里看看。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 在OPTIONS中可以开启“控制器喇叭”，通过PS4手柄播放战场上的无线电语音，增加游戏时的临场感。

■自己房间

库罗德自己的寝室，用于阅览游戏内的各种资讯。包括人物、兵器、博学、报刊、勋章、战斗评价和教学。可阅览的内容会随着流程的推进、武器的开发等陆续增加。人物总览里的介绍分为数段，需要完成主线章节、队员断章、提升军衔等才能追加新的段落。值得一提的是虽然人物、兵器总览里的配图看上去是“照片”，但实际上是可以通过左/右摇杆调整模型、尽情鉴赏的。



■医务室

通关后追加，消耗活跃点数（pt）来解锁各种功能，诸如提升兵科等级上限、解锁开发项目、购入奖赏武器（内容随机）等，是白金路上必不可少的一环，具体参看下表。主线通关后才能看到累计的活跃点数，过关时的评价越高，获得的点数就越多，首次拿到S级评价也会有额外的点数奖励。

项目	所需活跃点数
兵科等级解锁 - 侦察兵	7000
兵科等级解锁 - 突击兵	10000
兵科等级解锁 - 支援兵	5000
兵科等级解锁 - 对战车兵	9000
兵科等级解锁 - 狙击兵	11000

项目	所需活跃点数
兵科等级解锁 - 掷弹兵	12000
购入服装变更功能	20000
购入奖赏武器 -Rank1	1000
购入奖赏武器 -Rank2	2000
购入奖赏武器 -Rank3	3000
购入奖赏武器 -Rank4	4000
购入奖赏武器 -Rank5	5000
车辆开发强化 - 海芬号	13000
车辆开发强化 - 荣耀号	10000
车辆开发强化 - 仙人掌号	8000
舰体开发强化 - 雷达	8000
舰体开发强化 - 舰炮射击	12000
舰体开发强化 - 救援部队	10000
舰体开发强化 - 车辆应急修理	12000
购入断章“水蒸气中的停战”	20000
购入乐曲集	30000

■慰灵碑

通关后追加，在此可悼念缅怀阵亡的角色。本作中的非主要角色一旦在战场上陷入濒死状态，3个回合内不去救援或是被敌人触碰，就会直接战死，直到主线通关都无法再使用该角色。而通关后在慰灵碑处花钱就能复活死去的队员，甚至连“剧情杀”的角色都可以死而复生。注意，角色阵亡的次数越多，复活所需的金额就越大。

战前配置



每场战斗开始前的配置界面可供查阅“任务资讯”，了解胜败条件和战场的基本信息。“编制部队”功能与作战指令室一致，不再重复。玩家还需要通过“配置队员”选择出击的单位以及初期的位置。选择据点后，“Member Limit”下的数字表示“当前出击人数/出击上限”，战车只能配置在有战车标志的位置上。名字边有CP标志的单位表示是领队。领队濒死后不会阵亡，只会撤退。他们出战能令我方每回合的CP回复量增加，每回合还能发动1次“直接指挥”。建议第一时间派领队出场，让更多的单位得以行动。一旦我方领队被打成濒死状态，所持CP就会破碎，导致每回合回复的CP数减少。此外敌方部队也有领队的概念，应在战场上积极击破敌方领队，减少对方的CP，遏制其行动。

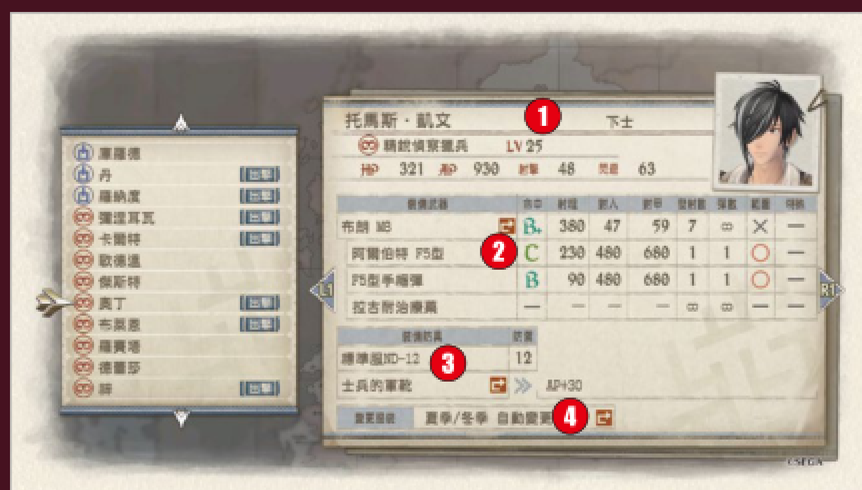
■角色能力

①人物的兵科、等级和4项基本能力，分别是：生命力（HP）、移动力（AP）、射击（影响命中率）、闪避（影响回避率）。

②人物当前装备的主武器、副武器的性能。武器的“命中”和角色的“射击”共同决定攻击时的命中率；瞄准的目标超过武器“射程”时，即使命中也无法造成有效的伤害；武器的攻击力还分为“对人”和“对甲”两类；“发射数”表示每次攻击时射出的弹药数量，“弹数”则表示携带的弹药量；部分武器为“范围”型攻击，或是带有特殊的效果。

③人物当前装备的防具和装饰品。

④人物当前使用的服装造型，仅影响外观，对能力无影响。



■潜能

潜能分为“个人潜能”（P）和“战斗潜能”（B）两大类，是体现角色个性、兵科特征的关键。潜能觉醒后在战斗中满足特定条件，诸如附近有同伴、自己蹲下或潜伏到草丛里时，就有一定几率发动。发动潜能时画面下方会出现提示框，或是进入角色的特写画面，根据颜色可分为正面效果（蓝色）、负面效果（紫色）、强力正面效果（金色）。

个人潜能：角色与生俱来的潜能，展现了他们的性格特征。注意，个人潜能并不全是正面的，还会有负面效果，突击兵梵媞的初期潜能甚至4种全是负面，让人对她心有余悸。不过个人潜能是可以通过觉醒习得或发生改变的，具体的方法有——①推进主线流程到特定阶段；②完成相关的队员断章。

战斗潜能：各兵科所特有的潜能，体现步兵们的特性，战车长没有战斗潜能。通过训练所升级，待兵科等级达到一定阶段就会自动觉醒，而且全部都是正面效果。值得注意的是，同一兵科所能觉醒的战斗潜能也因人而异。比如同样都是狙击兵，凯伊在Lv4时觉醒的是“确保高处”，而阿拉丁则是“固定枪管”。



兵科介绍



本作的兵科种类在回归初代的基础上追加了全新的掷弹兵，不像2代、3代那样有繁杂的职业分支。任意兵科升至Lv11时自动转职成“猎兵”，能力全面上升的同时还能装备一些新武器。升至Lv21时自动转职成“精锐猎兵”，战力进一步提升且能获得更多的奖励。下面逐一介绍各兵科的特性。

侦察兵

装备：步枪、手榴弹、拉古耐治疗药、标准服

侦察兵拥有所有兵科中最多的移动力（AP），同时也拥有最广泛的索敌视野，能更早发现潜伏在草丛里的敌人。故适合进行大范围、长距离的移动，探清战场的情况。步枪的射击精度较高，能发射5～7发子弹，虽然威力不大，但如能准确命中弱点也可以造成有效的杀伤。在面对潜伏或蹲姿的敌人时，得先扔手榴弹炸飞才能造成较大伤害。在防守时，侦察兵的迎击范围为正面270度，配合其射程长的特点能早早对敌人展开打击。不过侦察兵的防御力很低，一旦面对重火力武器或是大量敌人，很容易被打成濒死。

Lv11以上转职成“侦查猎兵”后，会配备榴弹枪，威力与手榴弹一致，优势在于能够从较远的位置发射。由于本作的过关评价依旧只与回合数有关，拥有超强移动力的侦察兵是最为热门的兵科之选。让侦察兵成为领队，配合“直接指挥”指令带着移动力低下的兵科长途奔袭，也是很常用的战术。



突击兵

装备：冲锋枪、手榴弹、拉古耐治疗药、战斗服

突击兵的移动力中规中矩，特点在于攻守平衡。冲锋枪发射的子弹数为15～35发，命中精度较低，散射面较大，而且由于射程短的影响，如果距离较远即使命中弱点也造不成有效伤害。好在突击兵的防御力高，冲到敌人面前短兵相接是最常用的套路。防守时蹲伏状态的突击兵非常耐打，虽然迎击范围只有正面90度且射程较短，但密集的子弹往往能让敌方有来无回，惟独在迎击一些高防御的单位时略显吃力。



Lv11以上转职成“突击猎兵”后，会配备火焰喷射器，对人的威力与手榴弹相当。虽然射程极短，但攻击方式是横扫一片，带有不俗的范围杀伤性。而且喷火攻击无视掩体的防御加成，对蹲下和潜伏状态的敌人有奇效。在一些需要强攻的场合，对突击兵使用“全力防御”命令后突入据点，亦是摧城拔寨的有力武器。

对战车兵

装备：对战车枪、拉古耐治疗药、装甲服

对战车兵正如其名，是步兵中对装甲车最有威胁的单位。虽然从正面攻击就能重创敌方战车，但是由于远距离时的命中率较差，而且对战车兵的防御力极高，尤其对爆炸有抗性，故可以顶着对方的迎击绕到蓝色的拉古耐箱弱点处，一炮直接将战车轰爆。需要注意的是对战车兵的移动力极低且携带的弹药量有限，每回合只能自动回复1发，而且无法对附近的敌人展开迎击或反击。另外，虽然对战车枪对步兵也有不错的攻击力，但由于此类武器本身的命中率不太可靠，再加上弹药有限，拿来打人未免显得大材小用。

Lv11以上转职成“对战车猎兵”后，能够装备迫击枪作为主武器，其弹药是沿抛物线发射的，类似侦查猎兵的榴弹枪，不过对人威力更高且伤害范围更广。可惜本作有掷弹兵存在，让射程尴尬的迫击枪没有太多发挥的余地。



支援兵

装备：步枪、手榴弹、拉古耐复苏药、车辆修理工具、标准服

支援兵的主武器和防具与侦察兵一致，不过移动力稍逊一筹，防守时的迎击范围也只有正面90度。虽然能随身携带3枚手榴弹，但攻防低下的他们不太适合冲锋陷阵。支援兵的价值在于回复和补给。在替同伴和战车补充弹药时，只需靠近他们身边即可，并不需要做出特定动作，即一次行动可以对移动范围内的所有目标进行弹药补充，远比“请求支援物资”命令来得划算。对于狙击兵、对战车兵、掷弹兵和战车而言，支援兵就是最可靠的后盾。此外，拉古耐复苏药的回复量比一般治疗药更高，而且能让濒死状态的单位直接复活，用修理工具也可以回复车辆的HP。支援兵还可以拆除地面上的地雷，或是修好被毁坏的掩体、扶梯等，此类动作同样与攻击/回复不冲突，一次行动时能重复实行多次。

Lv11以上转职成“支援猎兵”在维修车辆时回复的HP增加，除此之外没有什么实质性变化。



狙击兵

装备：狙击步枪、拉古耐治疗药、标准服

狙击兵在所有兵科中拥有首屈一指的超长射程和射击精度，虽然移动力最为低下，但射程方面的优势足以弥补。在瞄准时，可以通过右摇杆调整狙击镜的放大倍率锁定头部弱点，凭此从远距离制造杀机，不用担心会受到反击。只要让他们找一个开阔地带或是占据高点，就能对目光所及的敌人逐一重创。不过狙击兵的防御力异常脆弱，被敌方近身往往凶多吉少，需要同伴们的保护。此外，主武器狙击枪的弹药量只有3发，想连续杀敌时需要支援兵的及时跟进。

Lv11以上转职成“狙击猎兵”后，配置的迎击弹让此类兵科也能在防御时起到迎击作用，不再是任人宰割的羔羊了。



TIPS 敌我单位都存在碰撞体积的概念，一些狭窄的过道是不允许两个单位并行的，一定不要让自己人相互掣肘。

掷弹兵

装备：掷弹炮、迎击弹、拉古耐治疗药、标准服

掷弹兵是4代新增的兵科，沿抛物线发射榴弹，可以轻松命中位于高处的敌人以及躲在障碍物后方的目标。虽然射程逊于狙击兵，但弧线攻击的特性让掷弹兵大放异彩，而且武器分支能提升对人或对甲的伤害，无论是范围性杀伤步兵还是痛击敌方战车时都能发挥作用。掷弹兵本身的移动力低下，故需要有侦察兵等同伴来帮忙开视野，还需要支援兵的补给，才能尽情打击目标。在迎击时掷弹兵也能发挥奇效，命中步兵时能降低行动速度或是直接清空战车的AP槽。注意，掷弹兵进入瞄准模式时需要花不少时间设置武器，然后才能进行攻击，在此期间是完全没有防备的。此外，榴弹着地时虽然有一定的爆炸范围，但如果不是正中目标，伤害会有所降低。

Lv11以上转职成“掷弹猎兵”，除了能力提升外并没有什么实质性变化。掷弹兵的强势让该兵科在本作中大放异彩，围绕他们制定速攻战术的情况屡见不鲜。



战车

海芬号：中型坦克，拥有厚重的装甲，弱点位于正后方。武器配置为穿甲弹、榴弹、机枪。虽然正面对抗敌方战车并不吃亏，但还是建议兜后直击弱点。面对碉堡、机枪座、步兵时海芬号有着绝对的优势，惟独要小心的是对战车兵和掷弹兵，让前者攻击到弱点同样会一击报废，一定要注意调整朝向，而对甲掷弹兵在迎击时的“AP清空”特效时常会打乱战术部署。

仙人掌号：轻便的装甲车，武器只有机枪，特点是移动力高，可以搭载着步兵进行转移。通过零件扩容后，可搭乘的人数也会得到提升。仙人掌号在迎战火力强大的机枪座或战车时明显处于劣势，其最大价值就是运兵，既能搭载着突击兵强攻敌方据点，也是帮对战车兵、狙击兵、掷弹兵这些移动力低下的步兵快速转移的有效手段。注意一旦装甲车损毁，车上的步兵会全员撤退。

荣耀号：可更换武器的坦克，装甲和HP都逊色于海芬号，相比仙人掌号还是耐打得多。荣耀号的特点是可以从穿甲弹炮塔、格林机关炮、火焰喷射器中选择其一作为主武器，以应对不同的场合需要。换上穿甲弹就能协助海芬号与敌方展开坦克大战，而火焰喷射器则在攻击掩体后的敌人时极为有效。





指令模式



①当前回合数。

②我方剩余的指令点数（CP），每次单位行动时都要消耗1个，次回合开始时会自动回复。如果在CP尚未用完的情况下提前结束回合，剩余的CP能累积到下一次我方行动的回合，最多20个。

③本回合可以使用直接指挥的次数（SP）。

④舰船命令指示灯，亮起表示当前可以使用舰船命令。

⑤可以使用的舰船命令和剩余次数。

⑥敌我双方单位的图标，除了显示兵科外，还会以三角形表示面部朝向。

⑦地形图标，表示此处战车无法通行。此外，有红色×标记的物体可以利用战车的撞击或爆炸攻击破坏，黑色×标记的物体则无法破坏。

战斗开始后，会以一张战略地图显示战场地形以及我方单位的位置。暴露在我方视野内的敌方单位才会显示，一旦他们从视野中消失，地图上会以“？”号表示其最后的位置。在指令模式中，玩家要先把握敌我双方的部署和战场的情况，再选择想要展开行动的单位（每次消耗1个CP）才能令其进入行动模式。选择我方据点后，可以从后备部队中调人支援，得次回合方能抵达战场，而且场上的单位数不能超过出击上限。

CP耗尽、或是选择“结束阶段”，就会结束本回合我方的行动。由于在指令模式下可以随时存档，因此活用S/L大法才能在一些关键的行动中收到最佳的效果。

■特殊指令

除了按○键选择具体的行动单位或据点外，按△键也可以展开一些特殊指令。

后方待命：处于据点范围内的步兵直接撤退到后方待机，无需消耗CP。一般用于保护残血步兵，或是腾出出击人数。

强制避难：处于据点范围外的步兵想要从战场上撤退，需要消耗1个CP。

直接指挥：领队级步兵单位才能使用，需要消耗1个SP+1个CP，每回合只能用1次。发动时最多可以带着其他两名步兵“同行”，同行者在移动时不会消耗AP。

搭乘：装甲车仙人掌号附近的步兵可用，无需消耗CP直接上车。

步兵出击：装甲车仙人掌号内搭载着步兵时可用，消耗1个CP让车上的步兵下来展开行动。



■命令一览



库罗德在场的情况下，可以消耗 CP 发动各种命令（ORDER），提升我方 1 人或全员的能力。流程进入第 8 章以后，还能发动舰船命令（SHIP ORDER），让百夫长号对陆地部队展开支援，与一般命令不同的是，舰船命令的有效发动范围是以库罗德为中心的一个圆形区域，且使用次数在同一场战斗中不会回复。命令的具体效果和习得方式请参看下表。

命令	CP	效果	习得方式
全力防御	1	提升我方 1 名步兵的防御力	第 2 章开始后自动习得
请求医护兵	1	让我方 1 人避难疗伤	第 2 章开始后在休息室习得（5000 经验值）
紧急处理	3	让我方 1 名步兵的 HP 完全回复	第 3 章开始后在休息室习得（4500 经验值）
强化装甲	1	提升我方 1 辆战车的装甲	第 4 章开始后在休息室习得（6000 经验值）
解除回复限制	1	提升我方 1 人使用拉古耐治疗药时的回复量至 2 倍	第 6 章开始后在休息室习得（10000 经验值）
解毒处理	1	解除我方 1 人的异常状态	第 8 章开始后在休息室习得（12000 经验值）
请求即刻出击	2	让我方 1 人立即从自军据点出击	第 9 章开始后在休息室习得（15000 经验值）
鼓舞	2	让我方 1 人进入兴奋状态	第 11 章开始后在休息室习得（18000 经验值）
强化履带	2	让我方 1 辆战车受到掷弹炮迎击时 AP 不会减少	第 12 章开始后在休息室习得（20000 经验值）
请求支援物资	1	补给我方 1 人的弹药	第 13 章开始后在休息室习得（21000 经验值）
强化全体装甲	3	提升我方所有战车的装甲	第 15 章开始后在休息室习得（23000 经验值）
要害攻击	3	让我方 1 人的所有攻击都会造成敌方致命伤	第 17 章开始后在休息室习得（25000 经验值）
全力闪避	1	提升我方 1 人的闪避能力	侦察兵提升至 Lv2 习得
请求治疗	1	让我方 1 名步兵的 HP 回复	支援兵提升至 Lv3 习得
全力攻击	1	提升我方 1 人的对人攻击力	突击兵提升至 Lv4 习得
精密狙击	1	提升我方 1 人的射击能力	狙击兵提升至 Lv5 习得
全力破坏	1	大幅提升我方 1 人的对战车攻击力	对战车兵提升至 Lv6 习得
解除爆炸限制	1	提升我方 1 人的手榴弹攻击力	掷弹兵提升至 Lv7 习得
紧急修理	2	让我方 1 辆战车的 HP 回复	支援兵提升至 Lv8 习得
全体闪避	2	提升我方全员的闪避能力	侦察兵提升至 Lv10 习得
全体全力破坏	2	提升我方全员的对战车攻击力	对战车兵提升至 Lv11 习得
全体防御	2	提升我方全员步兵的防御力	掷弹兵提升至 Lv12 习得
全体攻击	2	提升我方全员的对人攻击力	突击兵提升至 Lv13 习得
全体精密狙击	2	提升我方全员的射击能力	狙击兵提升至 Lv14 习得
请求全体补给	3	补给我方全员的弹药	支援兵提升至 Lv15 习得
集中射击	2	提升我方 1 人的射击能力，并能集中攻击一点	侦察兵提升至 Lv16 习得
无效化攻击	1	让我方 1 人在攻击后不会受到反击	突击兵提升至 Lv17 习得
强化爆炸范围	2	提升我方 1 人爆炸系范围攻击的范围	掷弹兵提升至 Lv17 习得
贯穿射击	2	让我方 1 人的攻击不会受到敌方防御力的影响	狙击兵提升至 Lv18 习得
强化爆炸耐性	2	让我方 1 人受到榴弹（范围攻击）时的伤害减半	对战车兵提升至 Lv19 习得
舰船命令	CP	效果	习得方式
雷达	1	发现指定地点周遭的敌人	第 8 章解锁舰船命令后自动习得
舰炮射击	1	对指定地点进行舰炮射击	第 8 章解锁舰船命令后，开发增幅炮后习得
救援部队	1	回复我方全体步兵，并对濒死的步兵进行救助	第 8 章解锁舰船命令后，开发救护车辆后习得
车辆应急修理	1	使撤退中的车辆回归战场	第 8 章解锁舰船命令后，开发修理设备后习得

行动模式



①视角正面光标锁定的单位情报，在掩体边蹲踞或草丛里匍匐的步兵还会有特别提示。

②索敌线。不同颜色表示的含义如下：蓝色，尚未被敌人发现；黄色，已被敌人发现；红色，正被敌人攻击；绿色：敌人正在装填弹药，没有展开攻击。

③当前控制的单位，触发潜能时会出现提示。

④战场地图，按 L1 键可以开启 / 关闭。

⑤单位的行动点数（AP），在移动时逐渐消耗，一旦变为 0，单位便无法移动。

⑥当前控制的单位资料，按□键可以切换手头的装备。

在指令模式选择具体的单位后，便会切换至操作单位移动与攻击的行动模式。通过方向键或左摇杆控制单位移动时，画面下方的 AP 会逐渐消耗，耗尽时单位便无法移动。步兵和车辆略有区别，步兵在 AP 耗尽后还可以原地转向，以调整站位准备迎击敌人；车辆在转向时也需要消耗 AP，耗尽后就无法再转动。只要 CP 足够，相同单位在同一回合内可连续行动，但这会导致角色疲劳并大幅减少初始 AP。

当单位在行动模式中移动时，敌方并不像其他 S · RPG 那样是静止不动的，而是会自动对射程范围内的目标展开迎击，这也是本系列的特色。本作加入的掷弹兵也能迎击，这让战场上经常炮火连天。设法从敌人的迎击范围外靠近，才能减轻伤害。当我方单位进入瞄准模式或是结束行动时，敌方的迎击就会停止。

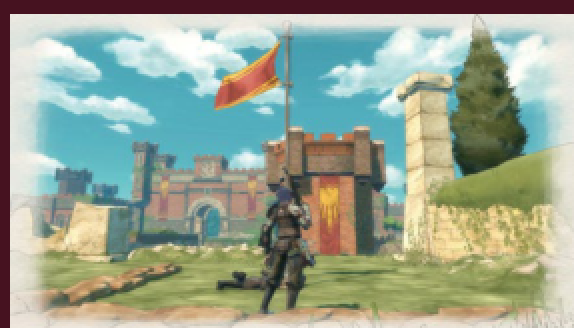
■战场要素

下面介绍常见的战场要素，部分关卡特有的要素以及天气影响在流程攻略中再做解释。

沙包：步兵靠近沙包类掩体时，可以按○键进入蹲踞状态，不但能降低敌方的命中率，也能消除头部的要害判定以减轻伤害。沙包受到爆炸类攻击后就会被破坏，可以用支援兵进行维修。

草丛：步兵进入草丛时，按○键可以进入匍匐状态，藏身于草丛中不容易被敌人发现，同时也有提升防御力、消除爆头判定的功效。

据点：占领后，据点周围的我方能提升防御力和 HP 回复量，也可以从据点中呼叫增员，或是让单位从据点处撤退回后方待命。占领敌方据点时，能够阻止其呼叫的增援，反之亦然。



地雷：分为对步兵地雷和对战车地雷两类，单位踩到时启动，离开时触发爆炸，进而对相应的单位造成巨大伤害。对战车用的地雷不会因步兵踩上去而起反应，用支援兵靠近地雷后按○键可予以拆除。

机枪座：对步兵具有极大威胁的兵器，不过操作员也因此无法移动或回避。推荐用战车接近后击破，或是掷弹兵等远距离干掉。

TIPS 除了主动攻击外，战车还可以利用撞击摧毁敌方依赖的掩体，或是把草丛里潜伏的步兵撞出来，为后续攻击制造方便。

碉堡：敌人躲在碉堡内，从正面的射击口对外发起猛烈迎击的防御工事。只有攻击正面的射击口、背面的门才能造成伤害，部分简易碉堡没有天花板，从上方扔雷或榴弹也有不错的效果。最高效的解决办法是找到为它提供能量的拉古耐箱，一枪打爆即可摧毁碉堡。

对战车炮：对战车具有极大威胁的兵器，会用穿甲弹展开迎击，不过对靠近的步兵毫无反应。因此建议用步兵单位先行击破，再让战车通过。

敌方王牌：非大众脸单位，而是有名有姓的特殊敌人，能力比一般单位更强，建议尽量用偷袭的方式攻击，否则很容易被躲开。击倒敌方王牌同样能削减敌方的 CP，同时还能在过关后虏获相应的帝国军武器。

瞄准模式



①当前瞄准的目标信息。

②用当前武器攻击时的基本情报。步兵的头部、战车的散热器为要害，瞄准时“击破弹数”一项的数字呈红色，命中后能造成较大伤害。从目标的视野外展开攻击时会出现“偷袭”字样，对方无法发动回避。

③发动攻击时能够参与合作攻击的伙伴。

④瞄准准星和偏移范围。准星周边的圆形区域为子弹发射后有可能偏移的范围，突击兵装备的冲锋枪偏移范围最大，表示武器的精度不高。

⑤当前展开攻击的单位以及装备的武器信息，按□键可以切换武器。

单位在行动模式中按 R1 键就会进入瞄准模式，可以用手头的武器对敌人展开攻击，或是回复同伴、修理车辆，每次行动中只能攻击 / 回复 1 次。瞄准模式中敌人并不会展开迎击，玩家可以安心地移动准星，按○键发动攻击。除了将准星对准目标的要害外，攻击能否造成有效伤害还得看武器的射程以及子弹的命中情况。攻击结束后，若目标仍有剩余 HP 且攻击方处于其射程范围内，则被攻击的一方会自动进行一次反击（无法手动瞄准）。使用手榴弹或榴弹攻击时不会受到反击，此外战车类单位、对战车兵和掷弹兵无法反击。

■合作攻击

攻击敌人时如果附近有我方单位，则该单位有可能一起展开攻击以提升火力输出，即合作攻击。每次攻击最多能有 3 个单位展开合作，而且本作中狙击兵、对战车兵也可以发动合作攻击了。每名角色还有默契度较高的对象，在人物能力界面可以看到。默契同伴之间发动合作攻击时，效果比平时更强。

■兴奋状态

战斗中击破敌人或占据据点，单位就有可能进入“兴奋状态”，提升闪避能力和潜能的发动几率，一旦该单位行动结束便会解除兴奋状态。因此让兴奋单位维持在战斗激烈的场所不去控制，可以在敌方行动的回合内尽可能地发挥其强化效果。

■濒死状态

步兵的 HP 每回合都会回复一定量，在据点里的 HP 自动回复量更多，用自己携带的拉古耐治疗药也能进行回复。一旦 HP 为 0，单位就会陷入濒死状态，无法采取任何行动。濒死单位放置 3 个回合，或被敌方单位接触，就会变成无法战斗状态。除少数特殊角色外，大部分单位一旦陷入该状态便宣告死亡，今后永久从部队中消失！尽快派我方同伴去接触濒死单位，会自动呼叫医护兵对其进行救援，才能避免阵亡。受到救助的单位会撤退至战线后方，下回合起便能再度投入战场。呼叫医护兵时有一定几率叫来救援犬“拉古耐洛克”，除了救走同伴外，它还能带来能力提升的额外效果。



战车只有在据点内时 HP 能自动回复，其他时候得依靠支援兵维修或命令“紧急修理”来回复，一旦 HP 为 0 就会立即撤退。

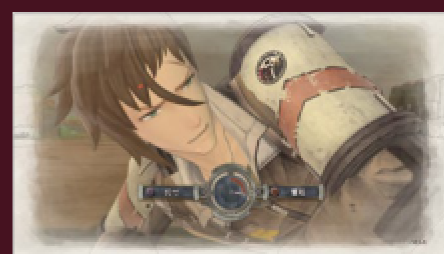
■英勇瞬间

当步兵陷入濒死状态时，有一定几率依靠斗志重新站起，执行最后一次行动。在指针转过一整圈之前，玩家可以通过按键选择具体的行动，没及时选择的话则自动进行“托付”。

奋起：进入无敌状态，可以再攻击 1 次。攻击或行动结束时效果解除。

反击：在敌方回合因攻击陷入濒死时，可以选择反击，即刻对目标敌人展开反击。

托付：提升周围最近的一名我方单位的能力，并为部队增加 1 点 CP。提升的能力根据濒死单位的兵科而有所差异。



过关评价



战斗结束后系统会奖励一定的经验值（EXP）和金钱（DCT），此外还有活跃点数（pt），只不过主线通关前不可见。根据获胜所用的回合数，系统还会给予评价，即想要获得高评价只有一个要点——兵贵神速。评价越高，得到的奖励也就越多。此外，击破敌方领队、王牌、战车和定点兵器时都能得到额外的奖励。一旦我方战车在战斗中败退，战后则需要支付修理费用。

奖赏：达成 S 级评价过关后，能够得到一些步兵武器或装饰品作为奖赏，武器有一定随机性，装饰品则是固定的。这种奖赏武器有数量概念，并不像开发的武器那样量产，故必须有选择性地装备。

虏获：击倒敌方的王牌过关后，能够虏获帝国军的武器或战车零件作为战利品。同样有数量概念，并不能批量装备。



主线攻略

后文攻略以“一周目 NORMAL 难度初见”的情况为基础，以“获取 S 级评价 + 击杀全部王牌与强敌”为目标。根据过关评价奖励的武器有一定随机性，故无法逐一列出。在章节间建议优先完成游击战斗和队员断章，用积累的物资积极开发武器兵装、提升各兵科等级，获得高评价得到的优质装备优先给常用的队员换上。“配置建议”部分只介绍最关键的兵科和位置分配，一般情况下领队级步兵是全部都要出场以增加 CP 的，这些细节就不重复说明了。战斗中轮到我方行动时可随时存档，因此在展开关键的行动前事先储存，再活用 S/L 大法亦能有助于攻克难关。

序章 发动北十字星作战

米尔托遭遇战

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①我方步兵全灭；②经过 20 回合；③海芬号被击破
S 级评价标准	3 回合内过关 [奖励装饰品：硬弹芯]

教学关卡，初期配置固定，供玩家了解系统和基本操作，没有任何难度。

第 1 回合：用突击兵拉兹冲到沙包附近展开攻击，后方由凯伊远程瞄准敌人头部发动狙击。



第 2 回合：我方队员全面出击，让拉兹大胆推进到战场中部，消灭北侧的 2 名敌兵。敌方战车随后登场，而我方的海芬号也会出击。此时控制库罗德驾车绕到敌方战车后侧，以穿甲弹击中蓝色弱点后即可过关。

第 1 章 克雷斯特要塞攻略战

克雷斯特要塞攻略战

胜利条件	占据敌方主据点→任意单位到达目标地点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：战斗帽]

此役分为前后两个部分，前半段的目标是占领西北据点。我方初始位置西侧和北侧各有 1 辆战车把守，是比较大的威胁。

配置建议：最西侧安排对战车兵，至少还需要 1 名侦察兵。

●前半

第 1 回合：首先派出对战车兵，迅速向西冲入草丛然后匍匐前进，绕到战车后方直击弱点。北面的那辆战车可以用海芬号开炮轰掉，但需注意调整瞄准角度，以免炮弹的飞行路线被废墟挡住。然后派侦察兵绕过广场南侧向东北挺进，沿途挡路的敌人不难击杀。靠近东北据点时直接以手榴弹秒杀掩体后的守军，便能在首回合迅速占领，立即从这里呼叫突击兵增援。

第 2 回合：让新登场的突击兵去占领西北的敌方据点，触发剧情。



●后半

第 2 回合：胜利条件变更的同时，我方部队也在西北据点处重新集结，不会浪费行动次数。此时敌方的 3 挺机关枪座是最大的威胁，不能从正面硬闯。用狙击兵攻击机枪手的效率不高，推荐直接以战车轰，不过海芬号无法驶入正面的桥，因此别挡住同伴的进军路线。我方任意单位行动 2 次后触发剧情，掷弹兵蕾莉作为增援在东侧抵达。这种本作新增的兵种攻击轨迹为抛物线，发射榴弹可以轻松地解决剩余机枪座。与此同时推荐用凯伊把桥北侧据点的侦察兵狙掉。

第 3 回合：让蕾莉开炮炸飞拱门下方的两名突击兵以及东北的机枪座。侦察兵向北进军，占领据点后一鼓作气冲向目的地。注意，如果本回合内没能过关，各单位结束行动时务必找好掩体，因为西北的楼顶还藏着 1 名狙击兵。

TIPS 发动“直接指挥”的领队级单位会回满AP，让1名侦察兵连续行动2次，然后使用“直接指挥”回满AP，就能实现超长距离移动。

第 2 章 雷纳解放战

新队员柯纳、莱恩加入；库罗德觉醒潜能“不擅长应付”；获得海芬号车贴“初级者用”；训练开发、游击战斗功能开放。

雷纳攻略作战

胜利条件	发现除纸糊以外的所有敌军战车→狙击所有信号塔
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合；④凯伊死亡
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：开运硬币]
敌方王牌	塔诺候补生 [掳获武器：ZM Kar 1(e)]

本战同样分为前后两部分，战斗目的是找出敌方的战车位置，并不需要击破（一共 6 辆，具体分布如图）。由于起雾，战场的能见度很低，因此必须接近战车到极近距离才能辨明真伪，但切忌让步兵贸然从正面靠近。

配置建议：蕾莉不会参战，我方至少需要 3 名侦察兵，配置在战车两侧以及东南角的点位。

●前半

第 1 回合：我方初始位置北侧的铁门紧闭，先让 2 名侦察兵沿东侧迂回，判明东南角第 1 辆真战车。迅速占领东侧的据点并留下 1 人把守，同时呼唤 1 名侦察兵增援，另 1 人去启动大门北侧的控制器。开启铁门后海芬号出击，换榴弹炸飞两个蹲在沙包后的敌人，判明正面的第 2 辆真战车。再从南侧据点派出第 3 名侦察兵沿西侧的小路向北，消灭这里的敌人。

第 2 回合：让东侧据点附近的侦查兵分别向北侧和东北进军，压制北侧据点的同时，判明附近 3 辆真战车的位置。西侧小路的侦察兵沿着草丛匍匐前进，找到最后 1 辆真战车。

●后半

第 2 回合：发现全部 6 辆战车的位置后触发剧情，我方重整态势、CP 全回复。后半部分的目标是狙击 3 处信号塔。首先让凯伊瞄准头顶的联络塔，狙击第一排的第一个数字 6，让第一排变成“715”，这样来自后方的援护炮击就会帮忙击破北侧的 2 辆敌方战车。迅速派出 2 名侦察兵向东北的据点前进，占领后在此防守，并呼叫 1 名狙击兵和 1 名突击兵。

第 3 回合：先让赶来的狙击兵瞄准北侧联络塔的第一排第三个数字 4，命中后中央的 2 辆战车会被摧毁。然后让狙击兵爬上北侧据点附近的瞭望塔，直接向南瞄准可以看到第 3 座联络塔，攻击第一排的第二个数字 0，敌方战车全破后即可过关。注意，东侧的草丛附近潜伏着王牌侦察兵“塔诺候补生”，想去击败他的话推荐派突击兵并预留 2 个 CP。

过关后还能得到海芬号车贴“米拉商会”。



断章 E 小队、启动

E 小队的初次试炼

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①库罗德、拉兹、凯伊中任意 1 人撤退；②我方 3 名以上步兵撤退；③经过 2 回合→经过 4 回合→经过 8 回合
S 级评价标准	3 回合内过关 [奖励装饰品：强化护具]

模拟战要求在规定的回合数内占据敌方的据点，每压制一处据点，败北条件中的时限都会延长。

配置建议：库罗德是作为侦察兵参战的，拉兹初期会离队，在地图西北擅自行动。最东侧点位还需再派出 1 名侦察兵。

第 1 回合：以凯伊狙掉敌方的突击兵，然后库罗德连续行动两次，将手榴弹扔在 2 名侦察兵中间，迅速镇压第 1 处据点。剧情过后挡路的障碍就会被撤除，在通往第 2 处据点的路上有战车和突击兵把守。应该让我方侦察兵沿着南侧的小路绕到后方，压制第 2 处据点后中央的敌兵就都会撤离。剧情过后拉兹可以控制，通往第 3 处据点的道路北侧有 1 名狙击手和 3 挺机枪座把守，非常棘手。不妨从第 2 个据点呼叫狙击兵增援。



第 2 回合：控制北侧的拉兹连续行动，一鼓作气把狙击兵和机枪手连锅端。赶来的狙击手从障碍的缝隙间远距离解决第 3 处据点前的突击兵，最后派侦察兵向东推进，用手榴弹将剩下的 2 名敌兵一网打尽。

第 3 章 暴风的森林警戒

新队员诺利德、伊法加入。

森林警戒任务

胜利条件	库罗德、拉兹到达目标地点
败北条件	①库罗德或拉兹濒死；②经过 20 回合
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：—]
敌方王牌	热血米纳姆尔 [掳获武器：ZM MP 1(e)]

此役的战场地形被断崖分为东西两侧，由于地图上没有据点，故能够操控的只有初期配置在场上的队员。风雨交加的夜晚导致视野变得比平时差，要到较近的距离才能发现敌人，而且行进的过程中必须小心地面的地雷。

配置建议：蕾莉和凯伊无法参战，库罗德的兵科是侦察兵。推荐在东侧路线上配置 2 名侦察兵 +1 名支援兵。

第 1 回合：让东侧的侦察兵优先行动，因为这里的地势比西侧高，从悬崖上居高临下可以判明西侧路线上的部分敌人配置。中央悬崖处潜伏着敌方的掷弹兵，务必将其解决，然后可以从这里直接朝下扔手榴弹。西侧的库罗德和拉兹需要至少 3 个 CP 来移动，才能保证后者的行进速度，结束行动时最好都潜伏于草丛里。

第 2 回合：东侧部队的任务依旧是快速推进并解决悬崖边的敌人，东北的小屋后还隐藏着王牌突击兵“热血米纳姆尔”，不要放过。西侧从正面进军的难度较大，不妨让库罗德从最西侧的小路绕行，以手榴弹重创桥前方的 2 名突击兵。

第 3 回合：东侧的单位可以选择从悬崖上“盲扔雷”，用手榴弹越过一块岩石、直接炸毁敌兵依赖的掩体，或是绕远路包抄到敌人后方，解决掉桥北侧沙包边的敌兵，协助库罗德两人强行突破木桥。

哨兵部队救出战

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①库罗德或拉兹濒死；②经过 20 回合
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：士兵的手套]

配置建议：本战同样没有据点，北侧的队员就是前一场战斗的出场单位（之前派出的支援兵此时能派上用场）。南侧建议再派上 1 名侦察兵和 1 名支援兵。

第 1 回合：开场只能控制东北的库罗德小队，先利用队员间的合作攻击把附近的 2 名敌兵干掉，然后就地在沙包处构筑防线。用库罗德独自向西南行过河，在可以看到 2 名突击兵的断木附近待机。

第 2 回合：敌方增援从东北出现，蕾莉率领的援军也会在森林南侧登场。立刻让南侧的部队展开行动，由侦察兵探路配合凯伊的狙击进行杀敌，蕾莉则向中央的断崖进军，凭借高低差优势炸飞潜伏在掩体后面的敌人，后方的支援兵也要及时跟上为她补充弹药。敌方东北的援兵刚一开始行动，就会暴露在我方的迎击火力网下溃不成军。

第 3 回合：用蕾莉继续轰炸断崖下的敌人，她的射程很远，就连库罗德附近的那些突击兵都能帮忙清掉，瞄准时多用 L1/R1 键的自动切换功能锁定目标。

第 4 回合：剧情触发时地图西侧的大树被雷劈中形成桥梁，不过无需耗费时间合兵一处，只要继续采取“侦察兵开视野 + 蕾莉轰炸”的战术解决剩余的敌人就能过关。



第 4 章 齐格瓦尔会战

新队员史坦利加入；获得海芬号车贴“E 小队吉祥物”；新队员丹加入，可以使用装甲车“仙人掌号”；奥拉尔觉醒潜能“喜欢丹”。

齐格瓦尔会战（1）

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：—]

此役堪称迄今为止的首场恶战，战场上炮火连天、流弹呼啸，敌方配置有大量的战车、机枪座、对战车炮和碉堡，而且据点中还会不断赶来增援。碉堡的防御力极高，只有命中正面的射击口、或是后方的门才能造成伤害，但如果能找到为它提供能量的蓝色拉古耐箱，任意武器击中 1 发就可以轻松地击破。另外简易碉堡没有天花板，因此榴弹从上方准确命中也能给予重创。

配置建议：在距离装甲车最近的 2 个位置安排拉兹和侦察兵，战车西南点位也配置 1 名侦察兵，据点处再预留 1 名支援兵。

第 1 回合：用蕾莉轰炸北侧小坡上的机枪座，然后在指令模式下让 2 名步兵搭乘装甲车，操作仙人掌号向东侧挺进，沿途的地雷无需理会。抵达据点时能看到山坡上简易碉堡侧面的拉古耐箱，以机枪扫射打爆。拉兹下车歼灭机枪手并占领据点，侦察兵负责解决瞭望塔上的狙击兵。凯伊狙杀我方初始位置北侧的突击兵后，立刻派主据点的侦察兵向西移动，冲入草丛匍匐前进，消灭山坡上据点里的敌人。

第 2 回合：草丛里的侦查兵占领西侧据点，优先把坡上的机枪座和南侧的对战车炮解决掉，并在此据点呼叫对战车兵、掷弹兵各 1 名。东侧的侦察兵负责占领中央据点，然后就地撤退至后方待命，附近的敌方战车无法重新压制据点，这样便能阻止增援登场。仙人掌号搭载着拉兹往北推进少许触发剧情——敌方 4 辆主力战车登场后就果断后撤，躲到附近的屏障后面。

第 3 回合：3 辆联邦战车赶到战场驰援我方，本回合是反攻的关键。打爆西北平台碉堡边的拉古耐箱后，西侧增援的对战车兵可以凭借土坡上的地形优势，从侧面甚至后方重创敌人的主力战车，掷弹兵则负责解决战场中央的敌掷弹兵。东侧战线的仙人掌号需快速向东北推进，在据点位置停车时注意把装甲车的弱点紧靠山壁，不要暴露在附近战车的火力范围内。拉兹下车占领据点并立刻跑上北侧的山坡，优先清掉掷弹兵和机枪座，在东北据点呼叫 1 个掷弹兵 +1 个突击兵增援。剩余的 CP 用于尽可能地减少敌方战车数量。

第 4 回合：增援而来的掷弹兵跑上山坡，把西北敌方主据点掩体后的突击兵和机枪座轰掉。仔细观察战场，还有剩余的掷弹兵和对战车炮也统统清除。然后让东北登场的突击兵上车，由仙人掌号连续行动，冒着敌人的炮火冲向西北主据点。最后由突击兵下车压制据点，结束这场苦战。

齐格瓦尔会战（2）

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：—]
敌方王牌	毁战车的拿弥 [掳获武器：VB PL 1(e)]

本战要沿着盘山路往山顶攻。步兵领队的“直接指挥”功能开启，消耗 1 点 SP+1 点 CP，就能选择两名单位同行。随行同伴在移动时不会消耗自己的 AP，合理利用可节省行动力，带移动力低下的兵种快速移动，发动进攻时也更利于展开合作。

配置建议：派出装甲车，并将蕾莉和 1 名支援兵安排在装甲车附近，便于开场后立刻搭乘。

第 1 回合：山崖上的碉堡居高临下，对我方威胁极大，不过相连的拉古耐箱都暴露在较为显眼的位置，建议用凯伊远程击破。随后由我方的海芬号和仙人掌号负责探路，载具也可以充当步兵的防御屏障。除了派蕾莉轰炸西南据点附近的机枪座外，附近瞭望塔上的狙击兵也要记得解决。装甲车放下的支援兵负责占领据点并维修断裂的扶梯，然后爬到山崖上用手雷杀敌，再从西南据点召唤 1 名侦察兵 +1 名掷弹兵增援。

第 2 回合：赶来的侦察兵爬上扶梯，与支援兵合力解决山崖上的碉堡和 2 挺对战车炮，对面山上的碉堡也可以从这里打掉。注意，山崖北侧的据点处有 1 名突击兵，在用掷弹兵攻击他的时候注意不要炸到后面的木板，随后派侦察兵占领此处据点时才不会被对面碉堡的扫射命中。从山崖据点召唤 1 名掷弹兵 +1 名对战车兵。海芬号尽快向前挺进，准备迎战西南角的战车。

第 3 回合：由库罗德打爆对方战车后切记，西南的草丛中还隐藏着王牌对战车兵“毁战车的拿弥”，不妨先用仙人掌号把他撞成站立状态，再以机枪扫射就能一轮解决。山崖上的部队以手榴弹或对战车炮轰开北侧的木板，快速打爆对面的碉堡和对战车炮。不急着修扶梯，可以先以掷弹兵居高临下对北侧的据点展开一轮猛轰。然后扫清山上的残余敌人，让对战车兵得以安全向东移动。

第 4 回合：对战车兵移动到山崖最东侧的位置，敌方 2 辆战车的弱点在这里一览无余。以掷弹兵轰掉东北的机关枪座后，让仙人掌号行动两次快速推进的同时扫射附近的突击兵。山崖上的支援兵趁机修好扶梯，占领北侧的据点阻止敌援军。

第 5 回合：仙人掌号搭载着步兵冲向东南角的主据点，轻松过关。

TIPS 开启“舰船命令”功能后，活用S/L大法配合“雷达”支援效果，能大幅提升探路时的效率。

齐格瓦尔会战（3）

胜利条件　任意单位到达目标地点

败北条件　①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合；④敌方步兵到达目标地点

S 级评价标准　4 回合内过关 [奖励装饰品：小刀]

敌方王牌　鹰眼伊利斯 [掳获武器：ZM SG1(e)]

此役由敌方先攻，战车部队会从西侧强势袭来，尤其沃尔兹驾驶的“火山号”威胁最大。“英勇瞬间”系统也在本战开启。蕾莉新研发出的穿甲榴弹“艾里亚斯 MA1”在开战时会变成她的默认装备，迎击弹的特效也变成“阻止战车移动”，能有效遏制敌方的行军速度。

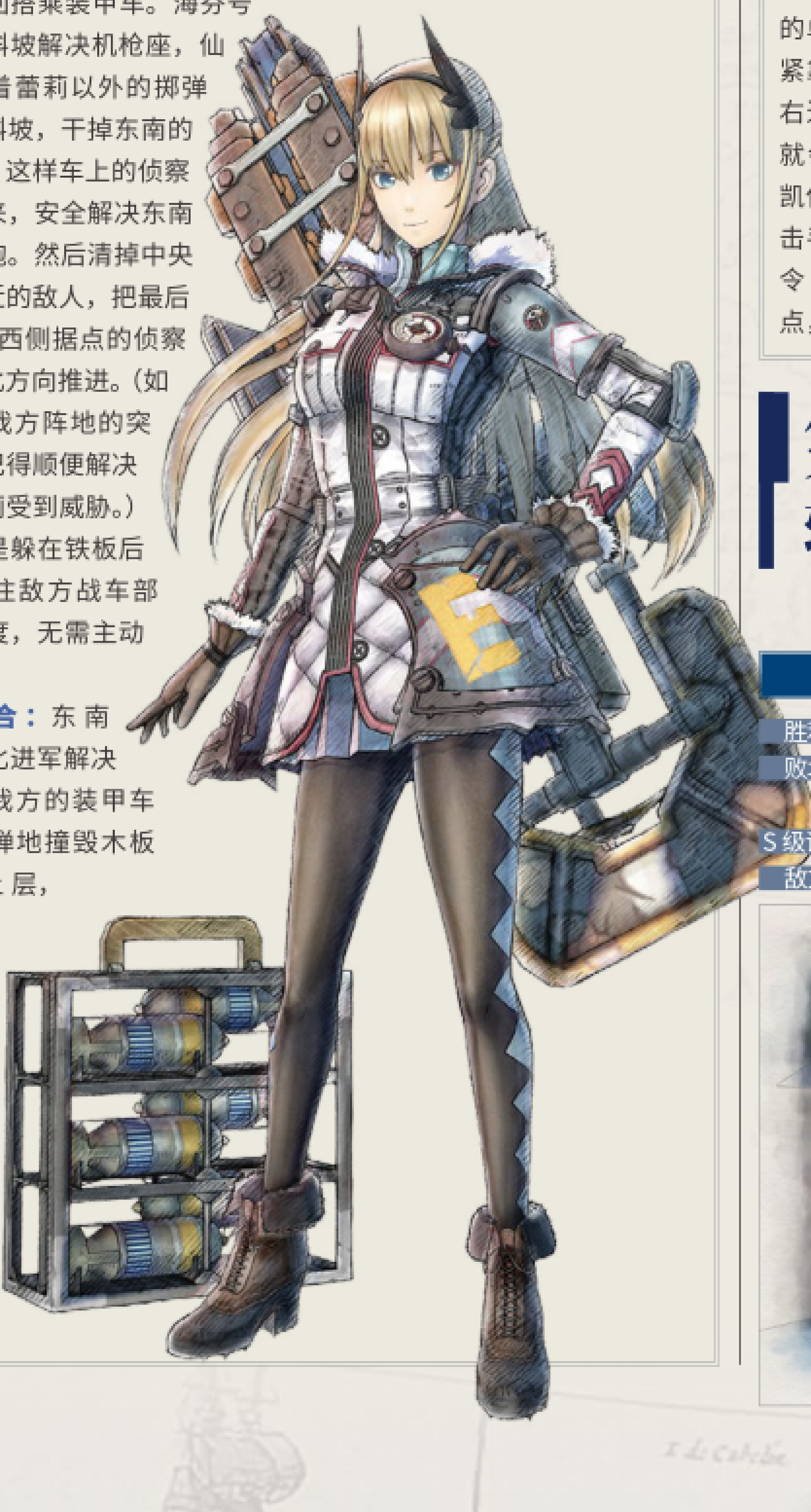
配置建议：拉兹位于地图东北角不受控制，凯伊负伤无法出战。推荐在中央配置 1 名侦查兵 +1 名掷弹兵，仙人掌号也要出击；西侧据点配置侦查兵、掷弹兵、突击兵各 1 名，下面的两个点位不要配置任何步兵，否则只会在开场惨遭秒杀。

第 1 回合：挺过敌方强攻后的首轮行动尤为关键，首先让中央的侦查兵去压制南边不远处的据点，然后原路返回搭乘装甲车。海芬号往东南开上斜坡解决机枪座，仙人掌号搭载着蕾莉以外的掷弹兵同样驶上斜坡，干掉东南的敌方掷弹兵。这样车上的侦察兵就可以下来，安全解决东南角的对战车炮。然后清掉中央下层断崖附近的敌人，把最后 1 个 CP 留给西侧据点的侦察兵快速向东北方向推进。（如果初期攻入我方阵地的突击兵没死，记得顺便解决他，以免蕾莉受到威胁。）蕾莉的任务是躲在铁板后以迎击弹拖住敌方战车部队的行动速度，无需主动进攻。

第 2 回合：东南的侦察兵向北进军解决对战车炮，我方的装甲车就能肆无忌惮地撞毁木板开向断崖上层，把这里的掷弹兵和机枪座统统清掉。然后放下车上的掷弹兵从上层对下方的敌兵实施轰炸，为北侧侦察兵的进军扫清障碍。海芬号不要原地不动，最好绕到山坳里并调头，以免被追上来的火山号重创。另外要抽空控制我方西侧据点的突击兵蹲在掩体边，面朝西北构筑防线。

第 3 回合：继续从山崖上对下方施压，惟一的麻烦是东北据点的机枪座，他受到顶棚的保护，掷弹兵的榴弹难以命中操作员，推荐派侦察兵从山崖上扔手榴弹解决。剩余的战斗就没有任何难点可言了，想直接过关就由北侧的侦察兵冲向目的地即可。如果想多赚一些奖励，不妨在中央据点召唤 1 个对战车兵。

第 4 回合：由西侧据点的掷弹兵消灭敌方西北据点的王牌狙击兵“鹰眼伊利斯”，对战车兵、蕾莉和海芬号合力打爆火山号可以获得额外奖励。



第 5 章 最前线的休息日

新队员赛门、奥丁、莉莉加入；库罗德的潜能“不擅长应付”觉醒变为“勇气与觉悟”；蕾莉的潜能“火焰的记忆”觉醒变为“清算过去”；获得海芬号车贴“奥斯柏夫部队章”。

与 F 小队的演习战

胜利条件　占据所有敌方据点

败北条件　①我方所有据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合

S 级评价标准　4 回合内过关 [奖励装饰品：士兵的军靴]

模拟战中，一旦单位濒死就会强制撤退。对方指挥官米涅耳瓦也能使用直接指挥系统和命令“全体防御”，还有战车“荣耀号”的辅佐，西南据点因此会受到猛烈的进攻，而且附近屋顶上的克莉丝汀还会不时进行骚扰。

配置建议：西南据点推荐配置拉兹 + 蕾莉，同时注意把蕾莉的武器换成对人攻击力更高的；东南据点则派上凯伊 +1 名侦察兵 +1 突击兵。其他防守队员随意。

第 1 回合：首先调控西南据点的单位，蕾莉炸飞眼前的侦察兵后紧靠东侧掩体，前排的拉兹同样靠右进入蹲姿状态，楼顶的克莉丝汀就会因为角度问题较难击中我方。凯伊负责狙杀地图中央钟楼上的狙击手。然后对东南的侦察兵下达命令“全力防御”，让他直冲东北的据点，首回合实现压制并从这里再召唤 1 名侦察兵。侦察兵连续行动沿扶梯爬上屋顶，击杀这里的掷弹兵后返回据点，面朝北蹲伏负责防守。最后 2 个 CP 留给库罗德，驱车驶向地图中部，务求两炮击破敌方的荣耀号战车。

第 2 回合：顶住强攻的西南据点用掷弹兵对站位密集的敌人形成范围性杀伤，不要瞄准米涅耳瓦，因为其回避率很高，炸死她周围的杂兵以减少合作攻击的火力即可。海芬号用机枪扫射清掉中央据点附近的敌人，帮东北刚登场的侦察兵过来占领，再从这里召 1 名侦察兵以防万一。

第 3 回合：让中央的侦察兵直接跑向西北占领敌方最后一个据点就能过关。如果想击倒米涅耳瓦，建议用海芬号靠近炸一发榴弹，令她面朝北，然后再换拉兹以“直接指挥”带 2 名步兵从后方偷袭，这样攻击才不会被躲开。

第 6 章 转机

新队员梵媞、莉塔加入。

林布尔撤退战

胜利条件　占据所有敌方据点→ 4 回合内防卫所有据点，或全灭敌军

败北条件　①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合；（追加）被敌军占据任意我方据点

S 级评价标准　4 回合内过关 [奖励装饰品：轻装甲的碎片]

敌方王牌　观测士卡基马 [掳获武器：VB GW 1(e)]



战斗前半段的目标是镇压敌方据点，完成后进入后半段，需要坚守 4 个回合，如果镇压的据点又被敌人夺走，同样视作任务失败。战场上有一些油桶，攻击这类可燃爆炸物会在地面形成火海，一般情况下步兵无法接近燃烧区域，惟有战车和装甲车可以通过。

配置建议：在东南据点派出仙人掌号，最近的点位配置拉兹和 1 名对战车兵。给蕾莉换上对人火力更高的武器，其他队员还需要 1 名侦察兵 +1 名支援兵 +2 名掷弹兵（配备对甲武器）。

●前半

第 1 回合：直接让海芬号冲过火海，打开视野的同时攻击敌战车后侧的弱点。连续行动继续前进，击倒对战车兵的同时把中央据点边的 2 个步兵身旁的沙包撞毁。蕾莉向前轰掉 2 名突击兵。现在我方的侦察兵就可以长驱直入，2 次行动分别占领中央据点并消灭附近的王牌掷弹兵“观测士卡基马”。仙人掌号搭载着拉兹和对战车兵向北开，机枪扫射击倒敌对战车兵。放下对战车兵，从后方攻击战车的弱点，然后让他立刻上车以免被炮火波及。

第 2 回合：仙人掌号打爆北侧的油桶，然后穿过火海直接杀入东北腹地，放下拉兹占领敌方据点触发剧情。

●后半

第 2 回合：沃尔兹驾驶的火山号在东侧登场，敌方增援也会陆续从东、西两侧赶到，我方的 CP 会适当回复，想要拿到 S 级评价就得以攻代守，尽快全灭敌人。首先让海芬号向东北开，判明火山号位置的同时赏它一炮。我方东南据点等待许久的 2 名掷弹兵现在派上用场了，让他俩向北配合库罗德对火山号连续猛攻，务求在我方行动回合内将其打爆。还有 CP 剩余的话，不妨把仙人掌号上的对战车兵放下来，去解决西北的战车。

第 3 回合：只要在之前顺利击退沃尔兹，敌方就群龙无首、无法发动“火中突破”和“请求榴弹支援”等命令，而且本回合不会再出现新的敌援军。哪怕有一两名队员陷入濒死都是值得的，利用场上的剩余单位足以轻松清场。



第 7 章 雪中行军

雪山行军战

胜利条件	3 个单位到达目标地点
败北条件	①我方步兵全灭；②经过 20 回合；③我方死亡或撤退的步兵达到 3 名
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：—]
敌方王牌	猎人的马西塔 [掳获武器：ZM SG 2(e)]

本战较为特殊，由于 E 小队没有冬季装备，严寒导致一旦我方有单位濒死，1 回合内没有及时救治的话就会直接死亡或撤退。我方行动的回合还会出现雪崩的预警，地图上以红色区域显示，回合结束前务必撤出此类区域，否则发生雪崩时角色会直接阵亡，强如战车都不例外。此外也没有据点，全凭初期配置的单位作战。

配置建议：战前最好把仙人掌号的零件“追加搭乘区”开发出来，令搭载人数增加到 3 人。西侧除了战车和装甲车外，建议再派出 1 名支援兵和 2 名侦察兵；东侧则以 3 名突击兵 +1 名支援兵配合拉兹等 3 人行动。（从本章起，笔者的侦察兵和突击兵等常用兵种已陆续升级成上级猎兵。）

第 1 回合：海芬号向西撞开积雪前进，击破敌方的主力战车和掷弹兵，仙人掌号载着 3 名步兵同样往西行，击破对战车兵并在雪崩区域前停下。东侧的部队消灭山崖上的侦察兵，然后用拉兹“直接指挥”带着行动较慢的蕾莉和凯伊向东北行，清除沿途的突击兵、掷弹兵。剩下的 CP 让突击兵们调整站位，靠在最近的掩体后、面朝南构筑防线，支援兵则要紧跟着拉兹三人组。

第 2 回合：敌方援军开始从南侧陆续登场，会自动跑到突击兵的防线处送死。用蕾莉炸毁扶梯附近的机枪座，桥上的狙击兵则得靠凯伊解决，然后依旧是以拉兹一拖二的形式带着 2 位女兵爬下扶梯。附近的对战车炮可以无视，稍后他就会被雪崩秒掉。西侧战线保持推进速度即可，注意调整停车角度迎击周围残余的步兵。

第 3 回合：海芬号击破敌方战车后就 180 度调转朝南原地待命，仙人掌号则要驶过中央的桥梁。拉兹带人爬上扶梯，务必让蕾莉炸死独立平台上的王牌狙击兵“猎人的马西塔”。

第 4 回合：西侧也开始出现敌方增援，交给海芬号迎击即可。仙人掌号从中央道路推进，拉兹三人组则沿着东北跑上掷弹兵所在的小坡，解决掉附近的敌兵。在吊桥西侧有大量的掷弹兵和对战车炮，逐一击杀的话太浪费时间。战术思路是放下装甲车上的侦察兵，让他沿着西侧的山路绕到敌阵的西北，直接攻击山坡上的拉古耐箱诱发雪崩即可（挡路的敌人可先用蕾莉和凯伊消灭）。

第 5 回合：雪崩清场后就没有太大难度了，搭载着 2 名步兵的仙人掌号抵达目的地时直接就算达成过关条件。

补给基地强袭战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：改良弹带]
敌方王牌	幸运的塞特 [掳获零件：弹簧式驱动]

严寒导致的濒死撤退时间缩短为 1 回合的不利条件依旧存在。当我方通过战场特定区域时，敌方还有装甲列车登场，这种兵器会沿着轨道来回移动放出增援，火力能跟战车匹敌、非常棘手，三处炮台的弱点都位于上方。

配置建议：初期位置至少需要 2 名侦察兵 +1 名对战车兵，还要让 2 名掷弹兵配备对甲武器作为后备部队待机。

第 1 回合：让侦察兵前进，攻击附近的拉古耐箱可一箭双雕，然后一路向东，朝着红灯的位置移动。侦察兵再次行动启动红灯下的开关，然后跑向附近的瞭望塔。开视野，朝东北方向扔手榴弹炸死突击兵领队后就下来，不要让侦察兵站在上面。触发第 1 辆装甲列车登场时，它就会因为轨道改变直接跑出场外。仙人掌号搭载着凯伊 + 对战车兵 + 侦察兵向北推进，放下凯伊占领中央偏南据点，并在此呼唤装备了对甲武器的 2 名掷弹兵 +1 名侦察兵增援。

第 2 回合：仙人掌号向西北进发，触发第 2 辆装甲列车登场。我方掷弹兵迅速对其轮番轰炸，炸毁上面的 3 处炮台便能令其丧失机能。对战车兵下车依次把东侧和西侧的战车打爆，并返回装甲车。仙人掌号再次行动，击破西侧斜坡上的掷弹兵。凯伊要记得把西北瞭望塔上的狙击兵干掉。剩余的 CP 让中央新登场的侦察兵朝东侧的敌方据点挺进。

第 3 回合：侦察兵占领中央偏东据点，再召唤 1 名侦察兵支援。仙人掌号上的对战车兵下车，从坡上利用高低差攻击北侧据点附近的王牌战车“幸运的赛特”的背后弱点，侦察兵下车后的目的地则是西北的红灯开关，同时触发第 3 辆装甲列车登场。

第 4 回合：由于轨道改变，装甲列车会自行开走，西侧已无战事。我方的 2 名侦察兵负责占领东侧据点，推荐在这里召唤 1 名狙击兵或对人掷弹兵增援。

第 5 回合：在掷弹兵和狙击兵的配合下，侦察兵凭借“全力防御”命令冲向北侧的主据点，强行压制取胜。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 大部分针对单人和全体的命令提升效果是相同的，惟独“全力破坏”提升的对甲攻击力会高于“全体全力破坏”。



断章
2 个“凯伊”

隐藏的枪弹

胜利条件　击破所有狙击目标
败北条件　①进入敌方单位的迎击范围；②库罗德或拉兹被发现状态下阶段结束；③攻击狙击目标以外的单位；④经过 20 回合
S 级评价标准　3 回合内过关 [奖励装饰品：军用披肩]



很有意思的一关，初期配置固定。身为狙击兵的凯伊命中率低下，基本不能指望。得让库罗德和拉兹在敌人的视野范围外展开攻击，攻击对象只能是 3 个狙击目标，且回合结束时两人不能处于敌人的视野范围内（索敌线为黄色的状态）。

第 1 回合：让库罗德跑向东北方向，沿着草丛匍匐前进，绕到北侧攻击山坡上的拉古耐箱，令突击兵转身。然后跑上斜坡攻击目标 B，再下来攀爬平台东侧的扶梯，在下层的草丛里待机。拉兹负责攻击台上的目标 A，趴在草丛里结束行动。

第 2 回合：库罗德趁下层突击兵转身的时机跑过木板，绕一个大圈在南侧草丛的边缘瞄准上层的拉古耐箱，打爆后倒下的树木会阻挡侦察兵的视线。继续跑进东南角的草丛后结束本回合。

第 3 回合：坡上的突击兵转身离开，此时就能让库罗德跑上斜坡攻击最后一个目标 C 了。



第 8 章
大冰洋

新队员莱恩哈特、亚修加入；获得海芬号车贴“兔子”；作战指令室开启“任命领队”功能；新队员弥涅耳瓦、罗纳度加入，可以使用战车“荣耀号”。

海陆共同演习

胜利条件　占据敌方主据点
败北条件　①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准　3 回合内过关 [奖励装饰品：—]

战舰“百夫长号”的相关功能会在本关中开启，使用“舰船命令”可展开不同效果的支援（初期只有雷达，其他功能需要开发），消耗的次数在一场战斗中无法回复。

配置建议：装甲车出击，还需要狙击兵、掷弹兵、对战车兵各 1 名。

第 1 回合：周围的瞭望塔以及地图东北共有 3 名狙击手，建议用我方狙击手依次消灭。仙人掌号搭载着凯伊 + 弥涅耳瓦 +1 名对战车兵向北挺进，驶上东北的斜坡后注意调头，别把弱点冲着敌方的战车。弥涅耳瓦下车沿着最北侧的小路挺进，击破掷弹兵和侦察兵。对战车兵下车利用高低差瞄准敌方战车后侧的弱点。剩下的 CP 让凯伊狙掉 2 个对战车兵，蕾莉则优先消灭地图最西侧的掷弹兵。

第 2 回合：用舰船的“雷达”命令判明敌方主据点附近的敌人分布，继续用掷弹兵隔着民房对西侧的步兵展开猛攻，为弥涅耳瓦扫清道路后，她就可以沿着最西侧的小路长驱直入，压制敌方据点。过关后“开发舰体装备”功能开放。

难民救出作战

胜利条件　占据敌方主据点→海芬号到达目标地点
败北条件　①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合；④海芬号被击破
S 级评价标准　5 回合内过关 [奖励装饰品：携带用医疗包]
敌方王牌　豪速的马萨 [掳获武器：ZM Kar 3(e)]

从此役开始敌方步兵的能力已全面强化，尽皆升级成上级的猎兵了，不可大意。暴风雪的天气不仅会让视线变差，行动时的 AP 消耗量也因此增加。

配置建议：5 名领队的基础上再加掷弹兵、侦察兵、支援兵各 1 名。

第 1 回合：先使用舰船命令“雷达”侦查西南的据点，然后用掷弹兵对西南和西侧的突击兵实施轮番轰炸，再派侦察兵过去迅速镇压。剧情过后敌方增援从东侧登场。让支援兵对掷弹兵进行弹药补充并消灭附近的对战车兵，然后弥涅耳瓦用“直接指挥”带着 2 名掷弹兵沿着西侧的道路进军，消灭这里的掷弹兵和瞭望塔上的敌人。海芬号适当前进少许吸引火力（但不要进入对战车炮的射程），还有剩余 CP 的话可尝试攻击北侧瞭望塔上的王牌侦察兵“豪速的马萨”。

第 2 回合：顶住攻势后暴风雪来临。“姐妹花”奇艾拉和妮可莱的回避率极高，攻击前一定要先确认其面部朝向，设法从背后发动偷袭，推荐用突击兵或狙击兵这种高伤害的单位，或者干脆就以掷弹兵远程轰炸，否则被反击时凶多吉少。击退这 2 名强敌后，正面战场的压力锐减，弥涅耳瓦趁机去压制西北的据点并召唤 1 名对战车兵。剩下的 CP 优先削减敌方对战车兵的数量，必要的话可从后方调来支援兵对海芬号展开维修。

第 3 回合：弥涅耳瓦用“直接指挥”带着新登场的对战车兵沿北侧的小路绕到东北，破坏这里的主力战车和对战车炮。中央战场的海芬号就可以一边扫清周围的对战车兵，一边快速推进了。

第 4 回合：东侧区域只剩 1 名毫无威胁的掷弹兵，让库罗德驾驶战车抵达东南角便可轻松过关。



第 9 章 暴风雪魔女

新队员梓、汉娜加入；获得海芬号车贴“海军部队章”。

彗星号救援作战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	5 回合内过关 [奖励装饰品：士兵的扣环]
敌方王牌	魔兽托莫米尔 [掳获武器：VB PL 3(e)]

经历了两章的休整后此役又要迎来一场苦战，敌方指挥官会使用命令“请求回归战线”和“戒备进军”，前者的效果是让濒死单位全部满血复活。因此我方在击破步兵后，一定要多做一个动作——接触倒在地上的敌人令其从战场上消失，这样才能免除后患。

配置建议：蕾莉配备对人攻击力更高的武器，还需派上 1 名对甲型掷弹兵 +1 名对战车兵 +1 名支援兵。

第 1 回合：米涅耳瓦以“直接指挥”带着拉兹和 1 名对战车兵向西进发，消灭西侧据点附近的步兵和战车后就在这里镇守。海芬号和仙人掌号一起朝西北进军，后者搭载着蕾莉 + 对甲掷弹兵 + 支援兵。装甲车注意利用冰山保护好自己，不要急于越过中央的断层。剩余的 CP 用于让蕾莉轰炸地图北侧的机枪座。这种“死不见尸”的敌人无法回归战线。

第 2 回合：米涅耳瓦沿着西侧的小路进发，消灭对自己有威胁的敌人后就在西北的冰岩处待机。抽空让主据点位置的凯伊狙掉东北的狙击兵。中央方面放下蕾莉先消灭北侧主据点的支援兵，然后让对甲型掷弹兵配合海芬号一起攻击强化版火山号，并注意维修我方战车。

第 3 回合：对甲单位继续强攻，直至打爆火山号。其他 CP 用于减少敌方主据点周边以及中央区域的敌兵数量。

第 4 回合：让海芬号驶过中央的断层，触发“暴风雪魔女”登场的剧情。女武神克莱玛丽亚的迎击威力大、视野范围面广、有效距离远，非常难缠，而且在战场刮起的“魔女的暴风雪”会导致处在据点外的我方步兵无法自动回血。战车继续向北把女武神的视线吸引到偏西侧，此时之前安排在地图西北角的米涅耳瓦就能成为奇兵，眼前挡路的冰山已在剧情中被女武神打碎，她可以沿着最北侧的山崖一路向东，去东北角解决王牌对战车兵“魔兽托莫米尔”。山崖上的克莱玛丽亚是无敌的，不要有“非分之想”，老老实实压制据点过关就好。





第 10 章 冰层底部

凯伊觉醒潜能“背弃道德的感情”；获得海芬号车贴“暴风雪魔女”。

百夫长号防卫战

胜利条件	防止百夫长号遭到伞降炸弹的轰炸
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③落至百夫长号的伞降炸弹达到 3 枚
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：强化火药]
敌方王牌	厚装的克瓦 [掳获武器：VB GW 2B(e)]



本关无法使用舰船命令，而敌方出现了“伞兵”的特殊增援方式（图标上有降落伞的图案）。降落中的敌兵是毫无防备的，1 发子弹即可消灭。如果我方的狙击兵能尽快抢占地图上的 3 处高点（High Place），不但能清楚地把握战场情况，还能更从容地对降落中的敌人和炸弹展开攻击。除了来自天上的威胁外，敌方又有奇艾拉和妮可莱登场，西南角还隐藏着觊觎我方主据点的奇兵，不可大意。

配置建议：蕾莉因为剧情关系无法出战，推荐的兵科搭配为 2 名狙击兵 +2 名掷弹兵 +2 名侦察兵 +2 名突击兵。其中 2 名突击兵都放在西南角的点位，面朝南负责防守。

第 1 回合：海芬号往北进发，先适当左拐撞毁山崖上的积雪，为狙击兵打开通路。然后再向北行动 2 次，目的是吸引“姐妹花”的注意（注意调整，把弱点紧靠岩壁）。凯伊爬上西侧的第 1 处高点，依次消灭这里的狙击兵和东侧第 2 处高点的狙击兵，并打爆空中的第 1 枚伞降炸弹。主据点的另 1 名狙击兵击落东侧空中的伞兵，然后让米涅耳瓦以“直接指挥”带着狙击兵和 1 名掷弹兵向东，去压制东南据点。用主据点的掷弹兵轰炸西北侧的突击兵，然后面朝北防守。

第 2 回合：奇艾拉和妮可莱在向南冲的过程中会受到战车的迎击，根据姐妹花的面部朝向，选择用海芬号或据点的掷弹兵展开轮番攻击，务必在本回合内击倒她俩。然后让米涅耳瓦带着狙击兵冲向东侧的第 2 处高地，消灭这里的突击兵后，换狙击兵行动打爆空中的 2 枚伞降炸弹。剩余的 CP 适当清除西南主据点附近的敌兵，减轻防守压力。

第 3 回合：优先击破空中的 2 枚伞降炸弹，凯伊还要抽空狙杀西北据点边的王牌掷弹兵“厚装的克瓦”，狙击兵弹药不足时果断用命令“请求全体补给”来补充。

第 4 回合：狙击最后 2 枚伞降炸弹，再撑过此回合便能过关。

第 11 章 海上要塞

海上要塞突破作战

胜利条件	破坏两门要塞炮→库罗德到达目标地点
败北条件	①库罗德死亡→库罗德濒死；②经过 2 回合未能破坏西边的要塞炮；③经过 5 回合未能破坏东边的要塞炮；④经过 20 回合
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：计时表]
敌方王牌	冰海的依特 [掳获零件：弹道计算仪]

TIPS 队员阵亡后直到主线通关前都无法再使用，医护兵在战后会为玩家带来阵亡角色的遗物（装饰品），但没有太高的收集价值。

偷袭作战分为破坏炮台和撤退两个部分。浓雾天气导致视野变得极其恶劣，尤其在地势较低的区域发现敌人的距离变得非常短。



配置建议：弥涅耳瓦因为剧情无法出战。推荐派出对 1 名对战车兵（西北点位，装备弹药数 +1 的装饰品）和 1 名侦察兵（东南点位，且设为领队），南侧点位留空。还要给拉兹配备提高对人攻击力的装饰品。

●前半

第 1 回合：由于降落时发生的偏差，我方部队会分散在西侧要塞的各处。按照上文所述位置分配的话，对战车兵往西走少许就能看到要塞炮侧面的弱点，两炮即可击破然后尽量向东走。换拉兹用火焰喷射器偷袭南侧的 2 名突击兵。蕾莉和凯伊分别解决上层的突击兵和掷弹兵（由于浓雾太大，掷弹兵只能手动瞄准）。侦察兵负责去压制据点，然后以“直接指挥”带着拉兹同行，跑向蕾莉附近的扶梯。最后控制库罗德朝同伴所处的下层移动，接近东侧路口时注意击破潜伏着的侦察兵。

第 2 回合：敌人拉响警报的同时要塞炮台附近会有增援刷出，因此前一回合务必让我方主力部队脱离危险区域。开场后控制对战车兵跑到据点处撤退，西侧就不用管了。库罗德用“直接指挥”带着蕾莉和凯伊向东移动，攻克中央的据点后继续前进，消灭掩体附近的侦察兵。换蕾莉轰炸上层的狙击兵和掷弹兵。后面的步兵也不要落单，本回合的理想状态是把战线推进到东侧扶梯的下层，注意消灭东侧浓雾里暗藏的敌兵。

第 3 回合：凯伊和蕾莉依次爬上扶梯，击倒西北和东北的侦察兵与掷弹兵。库罗德用“直接指挥”带着拉兹绕过对战车的迎击范围，再让拉兹去镇压东北据点，并从这里召唤 2 名对战车兵增援。

第 4 回合：对战车兵轰掉上层的战车和要塞炮，触发剧情。

●后半

第 4 回合：撤退战开始后我方的弹药完全回复，浓雾也彻底散去。先用蕾莉和凯伊解决附近的杂兵，然后让 2 名对战车兵向东走，从城墙的缺口之间瞄准下层的王牌战车“冰海的依特”，蕾莉也走到这里准备实施迎击。库罗德以“直接指挥”带着拉兹和侦察兵抵达南侧上层，消灭这里的守军后爬下扶梯。如果 CP 有富余，记得还要控制一下弥涅耳瓦，让她躲到掩体后面以防不测。

第 5 回合：用 2 名对战车兵轮番合作攻击，击毁敌方的王牌战车。再让蕾莉轰炸南侧的两名突击兵，为库罗德方面扫清道路。然后发动“全力防御”命令，让库罗德一路狂奔，从桥东侧的战车前经过。行动 2 次后对库罗德发动“直接指挥”，补满 AP 就又能长途奔袭，凭此能实现大范围转移，继续冲向东北的目的地便可顺利过关。

断章
回忆的礼物

本断章没有战斗，即使不阅读也能进入下一章节。蕾莉觉醒潜能“想要守护之物”；拉兹的潜能“狂犬”觉醒变为“暗藏的心意”。



第 12 章
深夜补给作战

潜入补给作战

胜利条件	任意单位到达 D2 仓库
败北条件	①敌方士兵进入我方主据点附近；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：简易瞄准器]
敌方王牌	亚兰贝尔特公爵 [掳获武器：VB MT 1B(e)]

此役的目的是找出存放物资的 D2 仓库（东北从上往下数第 2 栋建筑），虽说是潜入作战，但手榴弹、榴弹等会发出巨大声响的武器并没有限制。夜间战斗的视野受到影响，地图上还有敌方的探照灯来回搜索，行动时务必看清规律，切勿进入灯光范围，否则会引来援军。

配置建议：凯伊会在开战后自行离开，实际上的出击人数为 8 人。推荐再派上 4 名行动迅速的侦察兵。

第 1 回合：米涅耳瓦“直接指挥”带着拉兹和 1 名侦察兵向东推进，躲过探照灯的搜索爬上楼顶。然后由拉兹去镇压东南据点，击倒附近的王牌对战车兵“亚兰贝尔特公爵”并呼叫 1 名掷弹兵增援。带来的侦察兵进入东南的下水道口，凭此可以快速抵达中央的楼顶，击倒这里的掷弹兵和侦察兵后就先下楼，不要留在屋顶免得被轰炸。主据点方面派 1 名侦察兵向北行，爬扶梯抵达西北从上往下数第 2 栋建筑的屋顶，消灭这里的狙击兵。剩下的 CP 留给蕾莉轰炸主据点周边的突击兵，减轻防守压力。

第 2 回合：上回合消灭狙击兵的侦察兵下楼继续向北，压制西北据点的同时清掉周围的掷弹兵和机枪座。新登场的掷弹兵穿过下水道，去中央屋顶的东北角轰炸下方的敌人。然后由库罗德“直接指挥”2 名侦察兵一起朝东北方向稳步推进，注意不要被探照灯照到徒增事端。

第 3 回合：屋顶上的掷弹兵到东南角继续轰炸，侦察兵绕一圈抵达 D2 仓库的门口过关。



第 13 章
等待春天的人们

凯伊的潜能“背弃道德的感情”觉醒变为“自立”；获得海芬号车贴“风林火山”。

市区解放战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	5 回合内过关 [奖励装饰品：重装甲的碎片]
敌方王牌	医护兵杀手奇巴 [掳获武器：ZM SG 4(e)]

本关不能使用战舰命令的支援功能，此外一旦有单位濒死，在干掉场上的狙击兵前也无法呼叫医护兵成功救援。市区的街道中潜伏着抵抗组织“蓝色蔷薇”的成员，他们的家相当于捷径，可供快速移动。在小巷里行进时还需小心地面的地雷。

配置建议：推荐再派上 2 名掷弹兵 +1 名支援兵，装甲车也要出场。

第 1 回合：凯伊先狙掉东侧的侦察兵，用米涅耳瓦“直接指挥”拉兹和蕾莉径直向东跑，干掉小巷里的突击兵，再往北走少许会看见蓝蔷薇标记，进入民房就能穿过捷径直接抵达地图东侧。蕾莉利用这里的铁板作掩护，轰炸西侧屋顶上的机枪座和掷弹兵。主据点剩余的 2 名掷弹兵则要负责打击主干道两侧屋顶的机枪座和对战车炮（优先攻击东侧的）。最后让海芬号向东北推进少许，用榴弹攻击中央据点的守军。

第 2 回合：确认安全后蕾莉跑出掩体，轰炸中央据点西北屋顶的狙击兵。米涅耳瓦再次使用“直接指挥”，带上拉兹和蕾莉压制据点，并迅速爬上扶梯消灭最近的敌人。然后由拉兹配合主据点附近的掷弹兵压制西侧屋顶的据点，这里还有王牌狙击兵“医护兵杀手奇巴”切勿放过。剩下的 CP 让海芬号适当后退，主动炸开道路东侧房屋的木板，可以发现隐藏在这里的战车伏兵。直接以机关炮攻击战车边的拉古耐箱就能轻松解决了。如有需要记得派支援兵出来维修战车。

第 3 回合：西侧屋顶的米涅耳瓦依旧带着同伴一起行动，爬扶梯前先把蕾莉留在上层，然后和拉兹一起攻占西北的据点。蕾莉跑向屋顶的东北角，瞄准敌方主据点里的拉古耐箱轰炸，能直接一发带走驾驶战车的巴克少校（虽然视野看不见但依旧有伤害）。米涅耳瓦再次移动，迅速占领据点过关。



断章
魔女与野兽

本断章没有战斗，即使不阅读也能进入下一章节。

第 14 章
苍蓝火焰

大冰洋决战

胜利条件	占据所有敌方据点→击破火山号
败北条件	①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：迷彩战斗帽]
敌方王牌	希巴魔鬼教官 [掳获武器：ZM MP 4(e)]



此役分为前后两部分，舰队命令在战斗后半段无法使用，而且也会出现特殊天气“魔女的暴风雪”。

配置建议：先要准备 1 名对甲掷弹兵作为后备队员。让配备了穿甲弹的荣耀号在东侧出击，两边各安排 1 名非领队级侦察兵，还需要 2 名突击兵 +2 名对人掷弹兵负责防守。

●前半

第 1 回合：海芬号向西北连续行动 3 次，击破 2 辆敌方战车的同时把沿途的掩体统统撞毁，然后再用机枪扫射这里的突击兵。派 1 名非领队侦察兵向西北移动，击破对战车兵后就在我方战车附近待机。东侧战线如法炮制，只不过作为锋线尖刀的是荣耀号，击破 2 辆战车和突击兵后就在东侧待机，不要太靠近敌方据点。主据点再派 1 名非领队侦察兵，负责向东击破对战车兵。此外，东南角的狙击兵让凯伊负责解决，就可以提前结束本回合。

第 2 回合：东西两侧在战车的辅助下用 4 个 CP 压制据点，注意让战车保持在据点的有效范围内，荣耀号还得调整角度让弱点靠墙，两名侦察兵占据后直接撤退。

●后半

第 2 回合：剧情过后，虽然敌方的兵力和据点配置更新，但我方 CP 并不会回复。沃尔兹驾驶的火山号位于东北，女武神克莱玛丽亚则在西北，都是强敌。在东北据点召唤 2 名对战车兵 +1 名支援兵，提前结束本回合。

第 3 回合：女武神依旧是无敌的，不要管她。先解决攻入东北据点的王牌突击兵“希巴魔鬼教官”。然后下达命令“全体全力破坏”，用 2 名对战车兵以合作攻击对火山号展开猛轰，弹药不足时就操纵支援兵进行补给，目的是在本回合内结束战斗，免得夜长梦多。

第 15 章
想要守护之物

蕾莉的潜能“想要守护之物”觉醒变为“幼小的遗志”。

对决的奥斯帕夫

胜利条件	击破火山公爵号
败北条件	①我方步兵全灭；②经过 20 回合
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：军用刀]
敌方王牌	清扫员马塔 [掳获零件：弹道计算仪]

战场中的薄冰地形非常脆弱（在地图上成阴影色），榴弹、手榴弹等爆炸系的攻击会导致地形崩塌，海面上的冰层崩塌时，上面的单位会直接进入负伤状态。第 2 回合过后，敌方指挥官会发动“搭乘请求”命令，让女武神坐到火山号上，次回合开始时能发动范围和威力都相当惊人的地图炮，无视地形直接秒杀目标。

配置建议：给蕾莉配备对甲武器，另一名掷弹兵配备对人武器。除了米涅耳瓦外，还需要 1 名侦察兵领队。在此基础上追加 1 名支援兵和 1 名对战车兵，装甲车也得登场负责运送步兵，推荐装备上“改良搭乘区”和“追加搭乘区”，让搭载人数 +3。

第 1 回合：开场的地形对我方非常不利，应果断放弃据点，否则在女武神和战车的两面夹击下很快会溃不成军。先让海芬号向东开，击破机枪座和突击兵。然后让仙人掌号搭载着 2 名掷弹兵 +1 名对战车兵 +1 名支援兵 + 凯伊向东，机枪扫射击倒山崖上的侦察兵。对人型掷弹兵下车轰炸东侧的掩体边的敌人以及藏匿在东南山路里的掷弹兵。米涅耳瓦“直接指挥”，带着据点边最后 2 名步兵向东撤退，战略转移顺利完成。除对战车兵以外的单位尽皆下车，随后让仙人掌号向北连续移动，放下对战车兵轰爆王牌战车“清扫员马塔”，再让他直接占领北侧据点便可撤退。

第 2 回合：仙人掌号即使被女武神打爆也已经达到了拖慢其行动的目的。步兵团沿着山路攻陷东南的高地，用侦察兵以“直接指挥”带着蕾莉抵达高处。对蕾莉发动命令“全力破坏”，让她从高处精准轰炸火山公爵号上方的弱点，依靠支援兵或命令“请求支援物资”补充弹药，顺利的话 6～7 炮就能结束战斗。

TIPS 一旦玩家部队的阵亡单位过多，导致队员总数不足20人时，系统就会以泛用的大众脸单位作为补充兵员。他们没有个人潜能，也不存在队员断章。

女武神决战

胜利条件　击破克莱玛丽亚
败北条件　①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准　6 回合内过关 [奖励装饰品：枪兵的手套]
敌方王牌　诗圣约达 [掳获武器：ZM Kar 5(e)]

本战终于要和“暴风雪魔女”克莱玛丽亚一较高下了，暴走状态的她索敌范围为圆形，发射的冰锥从天而降，我方步兵需要躲在有天花板的顶棚或是冰山的凹陷处才能幸免。女武神身边刮起的“魔女的狂风”效果为让步兵的移动速度变慢、甚至连 HP 都会徐徐减少。

配置建议：无需配置装甲车，在 2 名侦察兵领队的基础上，再多派 1 名突击兵 +1 名支援兵 +1 名掷弹兵，给凯伊配备 3 连发的狙击枪，蕾莉也换上对人武器。注意把屋檐下的位置留给负责防守的队员。

第 1 回合：由海芬号负责击破西北的两挺对战车炮，注意调整车尾朝向东侧，便于迎击西侧过来的步兵。先派 1 名侦察兵向东，消灭挡路的侦察兵并开启视野，换主据点附近的对人掷弹兵轰炸山坡上的掷弹兵以及路口蹲伏的突击兵，攻击结束后记得返回屋檐下。由米涅耳瓦“直接指挥”带着拉兹和蕾莉向东进发，在东南的掩体附近待机。等蕾莉炸掉东侧的机关枪座、狙击兵等障碍后，就可以让侦察兵过去压制东侧据点了。

第 2 回合：顶住敌方的猛攻后，用凯伊在迎击范围外狙击女武神右手权杖上的发光晶体，成功破坏就能让她暂时解除“魔女的狂风”状态。注意，此状态下克莱玛丽亚依旧能迎击，而且次回合重新恢复机能时的范围攻击无视地形，一定要先让步兵撤出其火力范围。海芬号如果受损较大，记得派支援兵过去维修。东侧战线依旧是由侦察兵带着同伴快速推进，探路的单位可以配合“全力防御”命令以免不测，蕾莉负责解决威胁较大的单位。顺利的话本回合即可压制北侧据点，并击破这里的王牌侦察兵“诗圣约达”，再召唤 1 名突击兵。

第 3 回合：由凯伊再度击破女武神的权杖，解除狂风状态后再打她身体一枪，让她面朝南。迅速派米涅耳瓦带领着拉兹和新登场的突击兵向南，跑到极近距离攻击克莱玛丽亚，之后继续让 3 人瞄准头部发动合作攻击即可，无需再换狙击引诱她转身（女武神是不屑于趴下躲避的）。

第 16 章
弗尔赛的陷阱

拉兹的潜能“不死之身”觉醒变为“决意的英雄”。

强行突破作战

胜利条件　拉兹及 1 名随行人员到达目标地点
败北条件　①我方主据点被敌军占据；②拉兹或 1 名随行人员濒死；③经过 20 回合
S 级评价标准　5 回合内过关 [奖励装饰品：强化战斗帽]
敌方王牌　突击王塔纳托斯 [掳获武器：ZM MP 5(e)]

此役无法使用舰船命令，“白曚天”的气候在每个回合会交替发生或停止，发生时视野范围极差，也是强行突破的关键。

配置建议：安排在西侧随行人员不能是领队级角色，之后也无法再登场，请慎重选择。东侧部队没有特殊要求。

第 1 回合：先让拉兹和同伴趁着视线不佳的绝佳时机向北挺进，贴着右侧走不会被碉堡发现，第一片草丛里潜伏着突击兵。用爆炸型武器炸毁挡路的树木后，两人抵达西侧的草丛里待机（附近有敌方的重战车，不可造次）。海芬号向正北进发，主动把雪里的步兵地雷引爆，将榴弹投射到碉堡后面便可将其炸毁，再连续行动直至打爆敌方重战车。剩下的 CP 交给米涅耳瓦“直接指挥”蕾莉等人向北支援，仙人掌号则搭载着其余的步兵向西北挺进。

第 2 回合：拉兹两人保持不动，装甲车部队占领中央据点，并召唤 1 名对战车兵。海芬号协助步兵压制东侧的据点。

第 3 回合：拉兹两人趁天气直接过桥向北移动，进入北侧的草丛待机。仙人掌号载人向北，过桥后转向西北。在对战车兵的后面有一块泛着蓝光的“伪造雾松”，以爆炸物摧毁后就能发现后面的王牌突击兵“突击王塔纳托斯”。

第 4 回合：拉兹两人消灭草丛东侧的突击兵后就原地待命。仙人掌号放下步兵解决北侧的掷弹兵。东侧据点召唤 1 名对战车兵增援。

第 5 回合：米涅耳瓦带着新登场的对战车兵向北爬上扶梯，让对战车兵从后方攻击敌方战车的弱点。拉兹和随行人员贴着道路右侧走，趁天气绕过机枪碉堡抵达目的地。



第 17 章
觉悟与决断

获得装饰品“爱用的煤油打火机”，另一件装饰品会根据前次战斗派出的随行人员而发生变化；库罗德的潜能“不屈的意志”觉醒变为“背负的意志”；凯伊的潜能“支援无谋之人”觉醒变为“无谋之人的记忆”。

帝都破坏作战

胜利条件　占据所有敌方据点
败北条件　①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过 20 回合
S 级评价标准　5 回合内过关 [奖励装饰品：幸运硬币]
敌方王牌　特拉队长 [掳获武器：VB PL 4(e)]

依旧无法使用舰船命令的一仗，而且由敌方先攻，有一定难度。奇艾拉会发动命令“全力破坏”和“要害攻击”，即使击倒一次，稍后她又会重新登场，故不建议在其身上浪费 CP。战场中央广场的东、西、南、北各有 1 扇拱门，拱门下方摆放着拉古耐箱，一旦打爆就会令门坍塌形成屏障，阻挡对方的进军脚步。回合结束时会提示敌方战车部队正在快速行进，战车到来的据点以及连续请求增援的据点都会随机变化，这也会对攻略步骤和难度造成一定影响，要求玩家临机应变。

配置建议：西南建议配置米涅耳瓦和 1 名突击兵。中央主据点开场的压力很大，笔者的配置为，第 1 排——海芬号、凯伊、侦察兵、突击兵；第 2 排——蕾莉、掷弹兵、对战车兵、仙人掌号。

第 1 回合：开场想保住全员、尤其是仙人掌号不被击退有一定运气的成分，因为奇艾拉的行动具有很强的随机性，攻击过后选择的移动方向也会变化，不妨尝试几次 S/L。下文攻略以她 2 次攻击过后向东移动为例（最佳的规律）。顶住强攻后，任意单位打爆东侧拱门下的拉古耐箱，处在正下方的奇艾拉会直接被砸得撤退。米涅耳瓦“直接指挥”突击兵迅速向北，花 2 个 CP 攻克西侧据点，并从这里召唤 1 名对战车兵增援。由仙人掌号搭载着对战车兵和突击兵向南，击破沿途的战车并压制南侧据点。

第 2 回合：根据敌方战车部队到达的位置，要注意改变主据点单位的迎击策略。这种决战战车的弱点都在前方，即使海芬号正面迎战也不吃亏。西侧新登场的对战车兵解决拱门下的两辆战车，米涅耳瓦带着突击兵进入据点西南的下水道，能直接从西北角出现偷袭这里的据点，附近还有王牌对战车兵“特拉队长”。东侧据点的难度稍大，侦察兵从东南小路包抄的同时，得让主据点附近的掷弹兵越过废墟投弹来配合压制。

第 3 回合：无视再度登场的奇艾拉，直接以“全体防御”命令配合东、西两侧的部队去强行压制北侧最后一个据点。

舰内迎击战

胜利条件	库罗德到达目标地点
败北条件	①库罗德濒死；②库罗德和妮可莱发生接触；③经过 20 回合
S 级评价标准	4 回合内过关 [奖励装饰品：强兵的军靴]
敌方王牌	猎百人的马西塔 [掳获武器：ZM SG 5(e)]

此役是难得一见的室内战，无法使用舰船命令，库罗德的身分为侦察兵，而且不能让妮可莱近身，否则对方会发动自爆导致任务失败。场景里有一些机关可供利用，让单位隐藏在蒸气喷出的位置就不会被外部的敌人发现，

配置建议：掷弹兵受到天花板的严重影响，建议把凯伊配置在库罗德附近，蕾莉、米涅耳瓦和另 2 名狙击兵留在主据点附近。

第 1 回合：先让狙击兵帮库罗德适当解决行动路线上的敌人，库罗德从北侧绕行，行动 2 次抵达东侧后下楼，钻入南侧的 I 号通风口，并在东南角的蒸气里待机。妮可莱只会去试图寻找库罗德，并不会主动攻击我方据点，注意好步兵的站位不要暴露在其视野范围即可。



第 2 回合：库罗德进入 II 号通风口，沿着西侧道路一直跑向西北的 III 号通风口，并躲在出口附近的蒸气里。周边对他有威胁的步兵依旧是用狙击兵提前解决，注意让凯伊边打边向北走。

第 3 回合：在目标地点所属阶层的南侧隐藏着敌方王牌狙击兵“猎百人的马西塔”，务必给凯伊留 1 发子弹将其解决。然后让库罗德向东跑，走下楼梯即可抵达目的地。

第 18 章 意志

百夫长号夺还作战

胜利条件	破坏敌军潜水艇的 6 个船锚基部
败北条件	①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③敌军潜水艇移动至追击范围外
S 级评价标准	5 回合内过关 [奖励装饰品：耐弹护具]

敌方潜水艇“白长须鲸伯爵号”的主炮每回合会锁定一块区域，我方行动结束时对该地区展开无差别炮击，同时每回合还会交替下潜 / 上浮并向南移动。如果我方能击破其甲板上 2 处发光的潜航装置，就能阻止其下潜 1 回合。

配置建议：蕾莉配备对甲武器，还需要带 1 名对人掷弹兵。海芬号的零件换成提升射击和扩充弹仓的，仙人掌号则换上扩充搭乘人数和增加 AP 的零件。

第 1 回合：海芬号直接向西南冲，撞毁海边的雪块，以穿甲弹攻击船头位置的 2 个船锚基部，4 炮打爆（注意不要轰到栏杆）。换凯伊把海芬号附近的以及西南的 2 名掷弹兵狙掉。仙人掌号搭载着 2 名掷弹兵，1 名对战车兵，1 名突击兵向南撞开雪块，行动 2 次抵达中央的据点，放下对战车兵打爆这里的决战战车，并用对人掷弹兵适当清除周边的杂兵。

第 2 回合：仙人掌号搭载着步兵们向西南的海岸那块翘起的礁石移动（不用撞毁南侧的雪块），适当清一下周围的杂兵。

第 3 回合：潜水艇浮出水面，此时翘起的礁石正是我方步兵登舰的踏板。对人掷弹兵下车优先击破岸上的掷弹兵，然后无视甲板上的蓝色潜航装置。让蕾莉抓紧时间上船，对她发动命令“要害攻击”，再攻击船锚基部可以实现一炮一个，弹药利用“请求支援物资”命令来补充即可。

最终决战

胜利条件	蕾莉到达百夫长号→击破敌军巨大战车
败北条件	①我方步兵全灭；②经过 3 回合→经过 20 回合；③蕾莉死亡
S 级评价标准	6 回合内过关 [奖励装饰品：—]

最终战要面对敌方的巨大潜航战车“安康鱼号”，车身前后和侧面共有 10 个机枪座和 2 挺对战车炮，主炮的火力更是异常惊人，伯格还会发动命令“全体攻击”。每回合地图上都会用红色的范围预示安康鱼号的行动轨迹，钻入水中后战车会从其他位置出现。安康鱼号下沉后的次回合，车身上方的 4 座散热器就会打开，这也是攻击的绝佳机会，将其全数击破后方能获胜。常规打法是先送蕾莉抵达目标地点，然后以穿甲弹、对战车炮等武器削减敌方战车上的机枪数量，派支援兵从背面或侧面靠近搭起扶梯，给对战车兵创造登上安康鱼号的机会。每破坏 1 处散热器，潜航战车周围都会出现一波敌援军，因此难免陷入持久战。下面介绍一种速攻打法。

配置建议：仙人掌号用零件尽量提升 HP，蕾莉换上现阶段对甲攻击力最强的“艾里亚斯 MA10”，装饰品选择“新型弹芯”给她提升射击精度和对甲攻击力，再带上 1 名支援兵。

第 1 回合：先用凯伊直接解决中央据点和西侧的 2 名掷弹兵以绝后患。仙人掌号搭载着蕾莉和支援兵向西移动 2 次，抵达西南的拐角位置。海芬号向西移动 3 次，追上仙人掌号的的同时尽量保持在它北侧的位置予以保护。提前结束本回合。

第 2 回合：安康鱼号出现在我方两辆战车的前方。首先确保两辆战车形成一个屏障，放下蕾莉时让她位于两辆车南侧的安全位置（如图 1）。对蕾莉连续使用命令“全力破坏（2）+ 要害攻击（3）+ 鼓舞（2）+ 强化爆炸范围（2）”，共需要 9 个 CP。然后以掷弹炮瞄准敌战车顶部中央的位置（如图 2），1 炮就能将侧方和后方的炮台全部打掉，再 1 炮则能一口气解决 4 处散热器直接过关，让敌方的增援形同虚设。





■图1



■图2

TIPS 后期想要刷经验和金钱时，推荐到游击战斗“大冰洋 崩坏部分”。对突击兵使用“全力防御”，连续行动2次去北侧强行压制敌方主据点。

通关以后

· Ending 过后系统提示存档，读取这个带有 CLEAR 字样的通关存档，训练开发会追加“医务室”、“慰灵碑”功能；游击战斗中追加 HARD 难度的新战场；获得海芬号车贴“樱桃”并追加新的战车涂装。

· 在医务室购入断章“水蒸气中的停战”（介于第 8、9 章之间），观看完后第 13 章会追加支线章节“极光之下”。继续观看完后，第 18 章会追加强化版的“最终决战(短期决胜)”；库罗德的潜能“勇气与觉悟”觉醒变为“极光的誓言”，蕾莉的潜能“清算过去”觉醒变为“极光的誓言”；获得海芬号车贴“靓丽女郎”、“帝国军旗”。

· 挑战第 18 章“最终决战”的强化版战斗“最终决战（短期决胜）”。关卡的流程与主线一致，只不过限制回合缩短，而且敌兵的能力也有全面强化。上文介绍的速攻打法思路在这里是通用的，需要提高的是蕾莉的武器等级。过关后就能看到游戏的真结局。

· 在慰灵碑支付金钱可以令死亡的队员复活，包括剧情里阵亡的克莉丝汀和第 16 章派出与拉兹一起赴死的随行队员。注意角色死亡次数越多，所需的金额也越多。

· 完成游击战斗 HARD 难度的前 3 关，观看第 13 章追加的支线章节“父亲的气味”，就可以在慰灵碑处花钱让拉兹复活。

· HARD 难度的游击战斗里敌方的步兵已全部转职成精锐猎兵，完成这些关卡也关系到几位追加队员的加入，具体请参看后文资料。



资料列表

特殊队员

除了攻略中列出的随流程推进加入的队员外，还有一些特殊队员需要满足条件后才会加入，具体请参看下表。

姓名	兵种	加入条件
艾琳	支援兵	卡尔特在任意战斗陷入濒死状态后过关
梅贝尔	狙击兵	完成任意 3 个队员断章
格德鲁特	突击兵	所持现金超过 100 万
克莉丝汀	侦察兵	通关后在“慰灵碑”花钱复活
史提尔修兹（班）	掷弹兵	通过任意 1 关 HARD 难度的游击战斗
布莱恩	侦察兵	通关后完成 5 关 HARD 难度的游击战斗，观看第 18 章追加的支线章节“海军参战”
赛尔吉欧	对战车兵	通关后完成 5 关 HARD 难度的游击战斗，观看第 18 章追加的支线章节“海军参战”
安德烈	支援兵	通关后完成 5 关 HARD 难度的游击战斗，观看第 18 章追加的支线章节“海军参战”
卢芙	掷弹兵	通关后完成 5 关 HARD 难度的游击战斗，观看第 18 章追加的支线章节“海军参战”
伊蒂	突击兵	初回特典 DLC“先行特别作战”专属
威尔金	战车长	限定版 DLC“与第 7 小队的协同战线”专属
亚莉希雅	侦察兵	限定版 DLC“与第 7 小队的协同战线”专属
萝姬（布莉姬）	突击兵	限定版 DLC“与第 7 小队的协同战线”专属
劳格	对战车兵	限定版 DLC“与第 7 小队的协同战线”专属
伊莎拉	掷弹兵	限定版 DLC“与第 7 小队的协同战线”专属

队员断章・游击战斗



限于篇幅和时间关系，队员断章以及游击战斗无法给出详尽的关卡攻略，下面列出这两类战斗的解锁方式以及敌方王牌的大致位置，供各位玩家查阅。

队员断章	相关角色	敌方王牌	王牌所处位置
不变的事物	罗兰、卡尔特、艾琳	墨利斯特务兵	中央偏西南的战车附近
想要拯救落魄之人	妮可、罗赛塔、歌德温	呐喊查尼塔	东南据点内
暗地里努力的人	阿拉丁、莱恩哈特、妮莱	—	—
E 小队的问题儿童	赛门、艾梅、薇欧拉	—	—
孤独的战士们	卢芙、史提尔修兹	坎吉辅佐官	南侧的铁板附近
荣耀与信念与过错	梅贝尔、蕾贝卡、芙露蕾	爆杀的西撒泽尔特	西南的塔楼上
不同的事物，相同的事物	札伊葛、梵媞、格德鲁特	百杀的米亚	东南据点西北的断崖处
女孩子的话题	莉塔、布里托妮、米蕾尼亚	—	—
追求自由	诺利德、史考特、梓	莎基谍报员	南侧的路障附近
支援的形式	丹、奥拉尔	阿卡战车长	最南侧的战车
F 小队的荣耀	罗纳度、莱恩、凯格尔	西奥鲁特公务官	最北侧的战车
戴面具的少女	珍妮、史坦利、菲莉耶	—	—
数学家的恋情	亚修、伊法、汉娜	玛塔技术士官	东南据点附近
不幸与幸运	吉米、奥丁、莉莉	同志哈拉斯基	东北的山崖上
借钱王的灾难	杰斯特、德蕾莎、柯纳	无败的萨亚贾	东北的草丛里
海军魂	布莱恩、赛尔吉欧、安德烈	泽纳斯练兵长	最上层的西南角
铭记骑士道精神	米涅耳瓦、克莉丝汀	—	—
游击战斗	**解锁条件**	**敌方王牌**	**王牌所处位置**
米尔托郊外	第 2 章“联邦军的资源量”事件后	—	—
雷纳	第 2 章通过后	新锐兹奇尔特	东侧的草丛附近
齐格瓦尔战线	第 4 章通过后	临终的卡兹	山路正中央区域
齐格瓦尔战线 2	第 5 章通过后	监察官拉姆塔斯	西侧的草丛里
雪山道路	第 8 章“冬季装备”事件后	进击的奇诺	东北的据点附近
大冰洋	第 9 章通过后	帝国剑亚马多	南侧的窄道内
帝国仓库镇	第 12 章通过后	希达无线电员	西侧的扶梯附近
雷威赫姆市区	第 13 章通过后	百耳拿加尔	西南的围栏内
大冰洋崩坏部分	第 15 章通过后	千夫长基姆	北侧据点东北的山洞内
冰雪之岛	第 17 章通过后	枪械工匠凯伊尔	北侧据点西北的雾凇附近
潜伏在森林中的恶意（HARD）	主线通关后	凶兽塔拜斯拉	西南据点西侧
突破敌方包围网（HARD）	主线通关后	重装亚瑟	南侧高楼的楼顶上
冰底热战（HARD）	主线通关后	不死身泰勒	西侧山洞的窄道内
敌方基地破坏工作任务（HARD）	完成 3 个 HARD 游击战斗后	爱的瓦格拉	西侧的斜坡顶部
烈焰的前方（HARD）	完成 3 个 HARD 游击战斗后	重火力的塔迦	西北据点附近的战壕内
联络桥的陷阱（HARD）	完成 3 个 HARD 游击战斗后	单发射击的纳斯科	联络桥西侧路口处
遗迹盘踞者（HARD）	完成 6 个 HARD 游击战斗后	艺术家弗卡扎尔	西北据点北侧的铁板障碍附近
被夺走的百夫长号（HARD）	完成 6 个 HARD 游击战斗后	爆音哈玛	最上层南侧的掩体处
第二首都决战（HARD）	完成 6 个 HARD 游击战斗后	出千的柯伊	西侧两挺机关枪之间的掩体处
真正的战场（CHALLENGE）	完成 9 个 HARD 游击战斗后	不沉的安达拉	西南的障碍物附近
最疯狂的组合（CHALLENGE）	完成 9 个 HARD 游击战斗后	猎千人的马西塔	东南的高地顶部
运河闪电战（CHALLENGE）	完成 9 个 HARD 游击战斗后	哈尔上校	西北的战车

勋章一览

在游戏中满足一定条件就会被授予勋章，同时还能得到一些装饰品作为奖励。部分勋章的达成条件与奖杯是重合的，而“全勋章”也是白金之路上的必需步骤。

编号	勋章	获得条件
1-1	克雷斯特解放战从军章	进入第 2 章
1-2	齐格瓦尔战线会战从军章	进入第 5 章
1-3	蓝蔷薇义勇勋章	进入第 14 章
1-4	联邦名誉勋章	进入第 17 章
2-1	联邦功勋星章	主线通关
2-2	特别大轮勋章	击破敌方王牌
2-3	勋三等大轮勋章	累计击破 250 名敌人
2-4	勋二等大轮勋章	累计击破 500 名敌人
3-1	勋一等大轮勋章	累计击破 1000 名敌人
3-2	急救队员勋章	在战场上拯救濒死的队员
3-3	迪金托勋章	救助濒死队员时，低几率触发救援犬登场
3-4	大翼兵团功绩奖章	全兵科达到 Lv30
4-1	优秀指挥官功绩奖章	习得所有命令
4-2	优秀武装兵团功绩奖章	获得所有步兵装备（不包括装饰品）
4-3	优秀机甲兵团功绩奖章	获得所有战车装备
4-4	优秀部队功绩勋章	所有队员的军衔达到下士以上
5-1	东部战线功劳勋章	阅览过所有事件
5-2	联邦勋章	任意关卡获得 S 级评价
5-3	联邦荣誉勋章	全关卡过关（包括队员断章和游击战斗）
5-4	联邦殊勋荣誉勋章	全关卡获得 S 级评价（包括队员断章和游击战斗）



奖杯一览

4 代的奖杯设置与初代类似，勋章部分特有的条件也要兼顾到。因此白金难度主要在于全关卡 S 级评价过关，同时还要击倒所有关卡里的敌方王牌，初代的“千人斩”在本作中轻松就能完成。至于刷的部分，需要刷钱开发步兵、战车和舰体的所有装备，经验值用于升满全部 6 种兵科。惟一麻烦的点是“兵器狂人”，因为除了开发的武器和击破敌方王牌虏获的武器外，还有一部分联邦武器是以 S 评价过关后奖励的，奖励时存在随机性，在医务室花费活跃点数购买时也是随机的。Rank5 的奖赏武器推荐在第 13、15、17 章的关卡中刷取，由于官方没有给出具体的奖励条件和机制，玩家只能在战斗中确保我方没有队员濒死或撤退，尽量全灭敌人并压缩回合数，临近过关前先存档，利用 S/L 大法直至刷出想要的武器。

类型	奖杯名称	取得条件
白金	战场女武神	得到所有奖杯
金杯	大战的英雄	得到所有勋章
铜杯	齐格瓦尔会战	完成第 4 章，赢得齐格瓦尔作战的胜利
铜杯	雪中行军	完成第 7 章，和巡洋舰百夫长号会合
铜杯	海上要塞	完成第 11 章，突破海上要塞
铜杯	想要守护之物	完成第 15 章，击退沃尔兹和克莱玛丽亚
铜杯	觉悟与决断	完成第 17 章，迎来战争终结
金杯	意志	完成第 18 章，组织伯格的野心
银杯	战火中的青春	完成和蕾莉的誓言
铜杯	击破王牌	初次击破敌方王牌单位
银杯	王牌杀手	击破 15 个敌方王牌单位
银杯	毁灭者	击破 1000 个敌人
铜杯	决死的救助	救出濒死的友军 10 次
金杯	完成手记	阅览过所有事件
铜杯	崭新的一面	初次完成队员断章
银杯	E 小队集合	所有队员加入部队
铜杯	千里之行始于足下	第一次在研究开发所进行开发
银杯	兵器狂人	得到所有步兵装备
铜杯	新生海芬号	开发海芬号直到成为重战车状态
银杯	最强的机甲部队	得到所有战车装备
银杯	联邦的秘密兵器	完成所有舰体开发
铜杯	与同伴交流	初次在休息处习得命令
银杯	指挥官的榜样	习得所有命令
铜杯	晋升之路	任一名队员的阶级达到“下士”
铜杯	老练士兵	任一名队员的兵科成为“猎兵”
银杯	历战勇士	任一名队员的兵科成为“精锐猎兵”
金杯	游骑兵的偶像	所有兵科等级达到最大
铜杯	百万富翁	累积得到的总金额超过 100 万 DCT
铜杯	优秀的指挥官	初次任务得到 S 级位阶
银杯	联邦自豪的精锐	20 个任务得到 S 级位阶
金杯	帝国最恐惧的部队	所有任务得到 S 级位阶
铜杯	损害管制	没有任何人员陷入濒死状态完成 10 次任务
铜杯	海陆联合作战	使用了 15 次舰队命令
铜杯	跟着我上！	使用了 15 次直接指挥
铜杯	全军倾听	使用了 15 次命令
铜杯	最后的勇气	发生了 15 次英勇瞬间



TIPS 在第1弹DLC“E小队，向大海前进！”中，击破敌方王牌就能获得泳装。除了能变更角色服装外，“人物总览”界面里按○键也会追加对应的造型。

文 三日月 美编 01



《孤岛惊魂 5》将玩家带到了美国蒙大拿州的希望郡，和当地居民一起抵抗疯狂的邪教组织“伊甸之门”。游戏在没有改变系列核心玩法的前提下去掉了以往一些会影响到游戏体验的部分，使得玩家可以更专心地享受这段“美国村民大战邪教徒”的战斗当中，顺便还能空出一点时间钓个鱼。

※Steam 版同步发售

PS4	XOne		
孤岛惊魂5		UbiSoft	
Far Cry 5		主视角射击	中文版
2018年3月27日	本地1人/在线2~12人	无对应周边	
售价为420港币			

本文对应游戏版本：1.03　　本文对应语言：简体中文

蒙大拿州入境需知

基本操作

步行

XOne版	PS4版	作用
A	×	攀爬/躲避（空手状态按下L2后）
X	□	换弹/交互/切换射击模式（菜单中）
Y	△	更换成上一把武器/治疗（按住）/切换子弹类型（菜单中）
B	○	蹲伏
LB	L1	呼出武器菜单（按住）
LT	L2	瞄准
RB	R1	投掷/格挡（空手状态按下L2后）
RT	R2	射击/使用近战武器/投掷近战武器（需要先瞄准）
LS	L3	冲刺
RS	R3	近战攻击/击倒
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	使用望远镜
方向键↓	方向键↓	投掷石头
方向键←/→	方向键←/→	命令雇佣兵/跟随（长按）
View	触控板	呼出游戏菜单
Menu	OPTIONS	呼出暂停菜单

陆地/水上载具

XOne版	PS4版	作用
A	×	换座位
X	□	进入/离开载具
Y	△	切换武器/治疗（按住）
B	○	手刹车/探身（乘客时）
LB	L1	射击
LT	L2	减速
RB	R1	投掷
RT	R2	加速
LS	L3	自动驾驶
RS	R3	按喇叭
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	切换电台
方向键↓	方向键↓	切换投掷道具
方向键←/→	方向键←/→	命令雇佣兵
View	触控板	呼出游戏菜单
Menu	OPTIONS	呼出暂停菜单

空中载具（飞机/直升机）

XOne版	PS4版	作用
A	×	加速/上升
X	□	进入/离开载具
Y	△	切换载具武器
B	○	减速/下降
LT	L2	轰炸视角
RB	R1	导弹/火箭炮或信号弹
RT	R2	射击或投掷炸弹
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
View	触控板	呼出游戏菜单
Menu	OPTIONS	呼出暂停菜单

注：在1.03版中，飞机载具的“加速”和“减速”的操作说明写反了，上表为正确操作。



1.HP（下）/ 护甲值（下）　3. 敌人警觉槽
2. 蹲伏指示器 / 投掷物种类 / 武器弹药余量　4. 罗盘

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

TIPS 10分钟通关：和前作一样，本作依然有着快速“通关”的设定，玩家只要一开始用手铐铐住约瑟夫的时候不要进行任何按键操作，等一会后主角一行人就会放弃逮捕约瑟夫，然后游戏直接通关。

主线推进和抵抗值

和大部分育碧开放世界类似，本作的玩法可以概括成四个字：解放区域。玩家需要在希望郡的三大区域内完成各种大大小小的任务来积累“抵抗值”。获得抵抗值的方法有很多，从获得抵抗值的量从多到少排列为：剧情任务、支线任务、解放邪教哨站、救人／炸毁指定建筑或载具／杀死重要目标。其中剧情任务一般关系到强力雇佣兵的加入，而支线任务则是一些强力道具或者装备的解锁，具体奖励可以通过菜单中的“日志”来查看。

抵抗值每累计三分之一，该区域内的敌人数量会增加，玩家遇到的敌人也会从步行的杂兵渐渐变成来自空中的战斗机或者直升机，同时该区域内的友军数量也会增加。本作的主线任务也是通过积累抵抗值来触发，每个区域的抵抗值满了之后便是与该区域头目的最终决战。每解放一个区域，该区域敌人的数量都会大量减少，针对玩家的攻击力度也会降低回最低水平。

因此本作的主线推进方法非常简单粗暴，只要玩家乐意，游戏中的绝大部分任务，包括剧情任务都可以无视，只要不放过探索途中遇到的随机事件（诸如救人质或者杀死重要目标），抵抗值积累的速度还是非常快的。

在最后一阶段中，区域内的敌人会开始利用空中力量来攻击玩家。敌人的空中载具在本作中是一个非常讨厌的存在，玩家在地面上一些躲闪以及还击的手段在对付它们时都不太管用。这里建议玩家进入第三阶段后就停止探索，专心完成剧情任务或者支线任务来快速积累抵抗值并触发区域的最终任务。只要解决掉区域头目，区域内的敌人就会大幅度削弱，玩家探索、完成任务或者解放据点的效率也会大大提高。



特长和挑战

本作取消了系列前几作的等级和经验值系统，玩家在游戏中所做的一切都不会获得经验值。取而代之的是特长和挑战，前者类似于前作的技能，根据功能的不同分为了五大类，玩家可以根据自己需要消耗特长点数来学会技能。

特长点数的获得方法有两个：挑战和收集特长点数杂志。前者可以通过查看菜单的“挑战”来确认，本作中的绝大部分挑战完成难度都很低：突击类挑战需要玩家“花式杀敌“，每种武器和投掷物都用一下就可以了；世界类挑战数量很少，但完成难度是四大类里最低的；雇佣兵则需要同伴击杀一定数量的敌人，和武器类似，同伴加入后就指派他们出来和你并肩作战即可；狩猎则是四大类挑战最繁琐的一类，并且完成率直接和成就／奖杯挂钩，具体心得可以详见下文“狩猎和钓鱼”部分。

杂志分布在场景的每个角落，一般一个地点只会找到一本，除了“末日预备者储物箱”。“末日预备者储物箱”是本作中新加入的一种收集，玩家只要来到指定地点并和黄色纸条互动就能触发一个支线任务，按照提示解开谜题就能获得大量的资源作为奖励，其中就包括了三个特长点数（三本杂志）以及大量的金钱。

关于特长的习得顺序，无论玩家是否在意成就／奖杯的取得，“生存专家”下的“收割”大师以及“刺客”下的锁匠都是优先必学的技能，前者可以增加玩家从狩猎动物和收获植物所获得奖励，狩猎相关的挑战会简单很多；后者则可以打开游戏中除了特定钥匙才能打开的锁以外所有的锁（包括电子锁），学会后游戏中基本上90%的锁都可以直接打开。另外一些推荐优先学会的特长有提高武器携带量的“额外皮套”和“武器收藏家”以及增加玩家移动手段的“爪钩”、“空降”和“飞鼠装”。“领袖”一栏的特长除了“领导能力”外都没有习得的必要，可以放到最后再解锁。



探索和情报获取

和等级以及经验值一并被取消的还有“爬信号塔”，这次开地图的意义并不是很大，因为地图的关键地点大多会直接在获取情报后直接显示在地图上。情报的获取方法有几种，最简单的就是和NPC对话，可以对话的NPC头顶上会有明显的提示，根据提示符号的图案不同，提供的情报也会不同。

另一种方式则是找到地图或者杂志，它们一般会放在一些哨站或者可调查地点里面，玩家解放哨站后别忘了搜刮一下，游戏本身也会在玩家靠近这类收集品时显示符号以提醒玩家。前者提供的情报为周边地区快速移动点的位置，后者则是一些动植物的所在地。只要玩家收集了相关情报，情报就会立即显示在地图上，之后这些道具就没用了，玩家可以将其卖给商人大赚一笔。

伊甸之门对抗基础

潜行和哨站

本作的潜行和前作相比是没换汤也没换药，无论是操作还是要点都完全一样。处于蹲伏状态的玩家会更难被敌人发现，使用没装备上抑制器的武器、攻击敌人或者是使用装备上抑制器的武器射击场景都会让敌人察觉到玩家的存在，之后敌人会迅速靠近玩家的位置并开始攻击玩家。值得注意的是，本作敌人的视线范围和敌我双方的位置、距离以及敌人本身的兵种（显示为准星的狙击兵有着最远的视线范围）相关。

潜行一般只会用在攻略哨站的时候。哨站也依然是老样子，每个哨站都会有一到三个警报器，玩家可以通过顶端的绿灯来判断警报器的位置。关闭警报器的方法有很多，除了老老实实靠近手动关闭以外，玩家还可以利用消声武器直接将警报器的开关打烂，不过玩家在射击前需要注意附近有没有敌人，要不然被听到的话也同样会引起敌人注意。

虽然本作是一个开放世界，但哨站却是一个相对独立的存在。因为只要警报不响，无论哨站内打得如何热火朝天，外面的敌人一般都不会管，这同样也是游戏设定的一部分。因此本作攻略哨站其中一个比较简单粗暴

TIPS 话痨NPC：本作的NPC非常话痨，九个专家同伴更是如此，在平时探索时他们会聊天和互相调侃，根据选择同伴搭配的不同，聊天的内容也会不同。英语听力过关的玩家不妨听一下，其中有很多非常有趣的内容。

的打法就是先用消声武器把所有警报器打烂，然后随意发挥。毕竟只要警报不响，敌人就不会有增援，玩家需要对付的就只剩一些位置早就被望远镜标出来的杂兵而已。

值得注意的是，正如上文所说道的一样，本作取消了等级以及经验值的概念，因此以往纠结于通过“不被发现不引发警报”解放据点以获得经验值奖励的做法已经没多少意义。“不被发现不引发警报”的奖励变成了比较鸡肋的金钱奖励，说实话吸引力不大。这也算是开发团队变相鼓励玩家用不同方式游玩的手段之一，只要玩家开心，解放哨站的方法其实远远不止一种，玩家可以发挥自己的想象力用不同的方式来玩这款游戏。



雇佣兵

雇佣兵是本作中玩家的同伴，除了部分主线任务外，他们可以随时随地被玩家呼唤出来然后与你并肩作战。雇佣兵分成两种：战士和专家。前者可以说是随处可见，只要玩家看到一个非剧情角色的NPC 拿着枪，那么他就可以被招募并成为你的同伴。士兵的战斗能力比较“朴实无华”，根据兵种的不同，他们的攻击手段也会不同，另外他们还能随着击杀数成长来获得技能。每个士兵拥有两个技能，技能中既有攻击技能，也有能提供玩家各种便利的辅助技能。

专家就没那么常见了，他们都是一些玩家完成剧情任务才会加入的狠角色，个性十足而且各具特色。每位专家都拥有独一无二的技能，而且这些技能并不需要击杀数来解锁。在游戏中，玩家能在每个区域找到三位专家。

无论是士兵还是专家，他们都是不死的。倒下后一段时间如果玩家没去救助的话，玩家需要等待12 分钟时间他们才能再次被呼唤。当然，当玩家倒下的时候，他们也会靠近并尝试救助玩家。玩家也可以在主动取消指派，这样只需要等待 1 分钟雇佣兵就可以再次被指派。另外，本作同样有着友军伤害的设定，玩家的攻击能对雇佣兵造成伤害，而且还是秒杀的程度。



战斗中回复

在系列以往的游戏中，玩家的 HP 都是分成数格，只要每一格的 HP 没有被扣空，那么隔一段时间那格 HP 就会慢慢回满。在本作中 HP 被简化了一条完整的 HP 槽，虽然同样会随着时间慢慢回复，但回复速度非常慢。HP 被打空后玩家的画面会变成黑白，此时玩家再被击中数次就会倒地或者直接死亡，此时就需要玩家立即使用医疗包进行治疗了。

本作初期的难度相比之前要高上不少，其主要原因是回复基本只能依靠医疗包，而且敌人伤害很高。在系列前几作中，即便玩家没有医疗包，依然能够通过紧急治疗来回复一定程度的 HP，本作就没有这个设定，平时医疗包得省点用，要不然用光的话会使玩家在战斗中陷入极大的被动。

顺势疗药

和前几作一样，“战斗中嗑药”的优良传统依然健在，在本作中被更名为“顺势疗药”。顺势疗药分为奔驰、狂暴、终极猎人、终极生存者四种，除了前面两种需要用到极乐之油外，全部素材都可以通过搜刮野外植物来获得。由于本作的战斗难度提高，初期适当使用奔驰、狂暴以及终极生存者可以大大提升自己的战斗力和生存能力。终极猎人则可以帮助玩家更好地狩猎以及发现敌人。虽然在现实中磕太多药对身体不好，但在本作中嗑药并没有任何副作用，玩家甚至可以同时使用四种不同的疗药，其效果还可以重叠起来。



希望郡旅游指南

收集品

本作收集品的地位被削弱了很多，虽然数量依旧不少，但收集齐的意义不大，奖励大多都是钱或者抵抗值，相关的成就 / 奖杯也只需要玩家每种收集一种即可。本作共有漫画、威士忌酒桶、摇头娃娃、打火机、唱片五种收集，每种收集一开始就放在地图供玩家收集，但直到玩家触发相关支线之前，玩家都不能在地图上查看相应收集的位置，也不能从商店购买到全收集地图。



狩猎和钓鱼

玩家在本作中不再需要满地图狩猎动物以获得素材来升级自己的装备，升级装备这个系统在本作中不复存在，但狩猎却被保留了下来。狩猎成为了本作中赚钱的手段，顺便还能完成挑战来获得特长点。

和以往类似，不同动物有着不同的栖息地，但部分动物，诸如狼或者鹿这种小型生物却会无视栖息地的设定随处可见。另外一点和以往不同的是，在以前玩家需要利用冷兵器（例如弓箭）杀死动物才能获得素材，但在本作中玩家可以利用枪械攻击动物却依然能获得素材。不过用载具撞击或者利用爆炸类武器（燃烧弹、喷火器、手雷、火箭炮）只能获得一些价值很低的垃圾奖励。

钓鱼是本作新加入的户外要素，操作步骤基本和其他同样带有钓鱼小游戏的游戏类似：抛竿（鱼饵的落点不要太接近岸边）、按下 LT/L2 慢慢收绳以更好地吸引鱼、上钩后按下 RT/R2 将鱼钩住、通过右摇杆调整拉鱼的方向，保证拉的方向和鱼的逃逸方向相反，期间别忘了按下 LT/L2 收绳、绳子变红的话就停止拉鱼和收绳、如此类推直到最后把鱼钓上。

学会特长“钓鱼之王”后可以获得更多的钓饵，不同的钓饵针对不同种类的鱼，使用正确的钓饵会有更高几率钓上更重的鱼，使用错误的鱼饵却可能使鱼完全不上钩。游戏中共有四条钓竿供玩家选择，前两条钓竿可以直接在商店购买到，第三条钓竿“神奇小子钓竿”需要玩家完成丝凯勒的三个支线任务（生财工具、出门钓鱼和上将），最后一条“老贝特西钓竿”则需要玩家去把三个地区（其实就是本作中所有的鱼）的重量记录全部超越后才能获得，这同时也是本作的全成就 / 白金难点之一。破纪录所需的鱼只有在标记为（困难）的栖息地才能钓到，使用正确的钓饵可以事半功倍。

另外，生物的栖息地除了可以通过收集杂志来得知以外，玩家还可以通过留意路旁的指示牌来更新地图信息，可以查看的指示牌会有眼睛的符号提醒玩家。不过指示牌和杂志不同，杂志会将所有栖息地都显示在地图上，而指示牌只会针对某一个特定的栖息地。



钓饵种类以及用途

种类	用途
基本浮游饵	钓一般重量的鱼
鳟鱼飞蝇饵	钓比较重的鳟鱼
混种鲟鱼饵	钓比较重的鲟鱼
鲑鱼卵饵	钓比较重的鲑鱼
鲈鱼拟饵	钓比较重的鲈鱼

全纪录一览

（记录是共通的，其中前四条鱼为三个区域共有的，但玩家只需要钓上一条就算是全破三个地区的记录）

种类	记录（磅）
强壮红点鲑	21
金鳟	4
湖鳟	37
虹鳟	28
帝王鲑	27
红鲑	6
北极茴鱼	3
密苏里铲鲟	55
匙吻鲟	112
小口黑鲈	6
大口黑鲈	8
岩钝鲈	3

部分钓鱼以及难点生物出没地点



▲强壮红点鲑：兰福德湖的西北面，石脊牧人小屋的西边



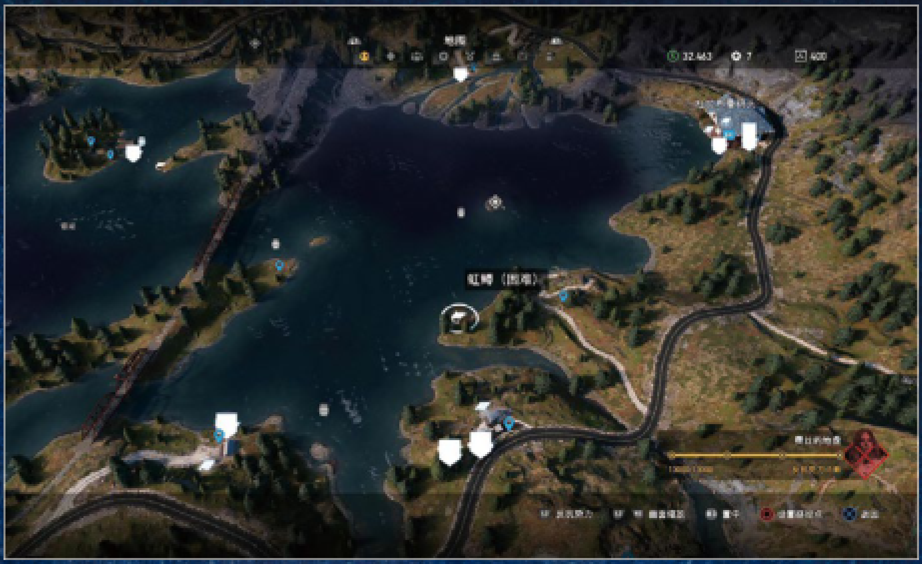
▲金鳟：莱伊父子航空公司的南面



■湖鳟：莱伊父子航空公司的西南面



▲帝王鲑：雅各地盘，兰斯登小型机场的西南面



▲虹鳟：费丝地盘，杜拉布曼码头的西南面



▲红鲑：雅各地盘，红尾小屋的东面，红尾小屋位于狼窝的东面



▲匙吻鲟：凯利特畜产公司的东南面，凯利特畜产公司的位于莱伊父子航空公司的东面



▲北极茴鱼：雅各地盘，大地图的左上角



▲小口黑鲈：费丝地盘的西面，盖斯赛曼尼温室的西南面



▲密苏里铲鲟：上帝羔羊教会的南面



▲大口黑鲈：费丝地盘的西面，口哨海狸酿酒厂的西北面



▲岩钝鲈：费丝地盘，琼斯大宅的东面，琼斯大宅位于罗娜的卡车休息站东面的山顶上



▲驯鹿：雅各地盘，艾略特大宅的西面，艾略特大宅位于动物护理用品之友中心的南面

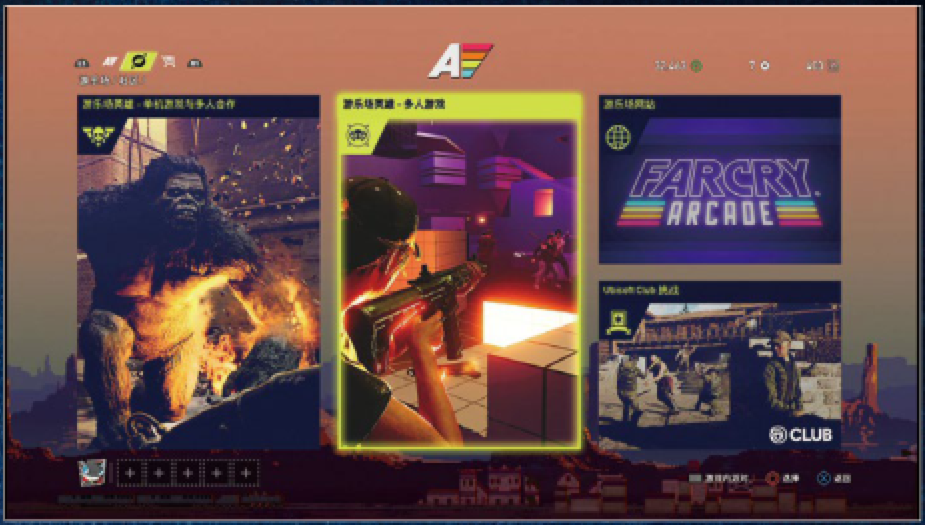


▲白头鹰：费丝地盘，约瑟夫至语西面（也就是那个大石像）的山脚下。挑战中虽然写作“老鹰”，但实际上要求的是白头鹰。另外白头鹰还会在“末日预备者”系列任务的“守护”中大量出现。

难点成就/奖杯详解

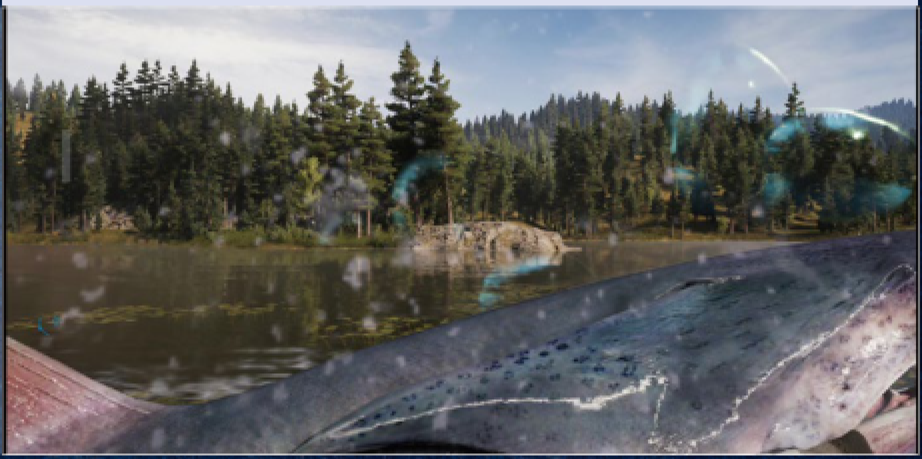
游乐场爱好者/游乐场竞争者

在当今游戏版本里，所谓的“精选地图”就是育碧制作的官方地图，单人与多人合作的地图可以通过筛选器来找出官方地图；对战就相对麻烦一些，除了在每场对战后尽量将票投去官方图以外，玩家还可以在轮到自己选地图的时候选择官方地图。按下 Y/ △可以查看地图作者，作者名为 UbiSoft 的都是官方地图。



没什么了不起/希望郡大师钓鱼手

前一个成就 / 奖杯需要玩家完成全部的狩猎挑战，学会特长“收割”大师可以大大减少玩家完成挑战所需的猎物数量。关于所有鱼的“大金冠”位置可以参考上文，位置并不只有一个，只要标注为“困难”的都可以掉到特定的破纪录用的鱼。使用特定鱼饵可以提高钓鱼的效率。



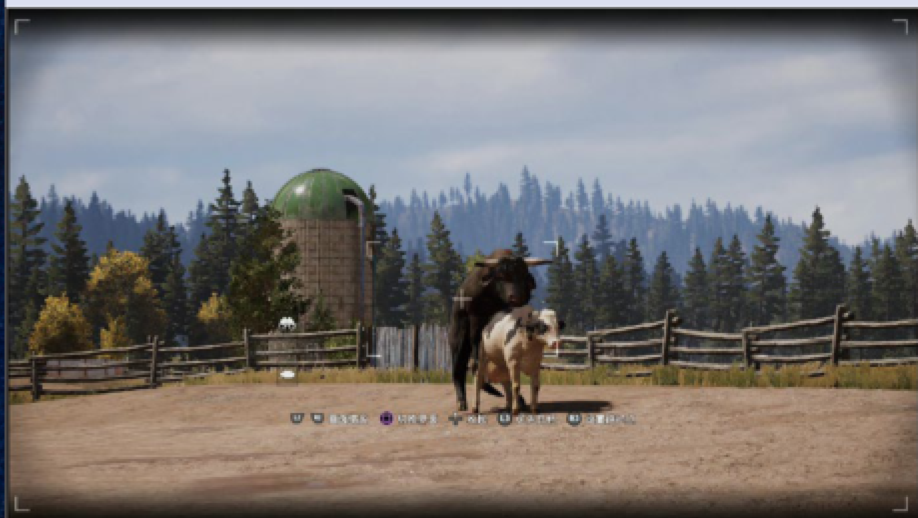
死从天降/王牌杀手

这两个和飞行载具的成就 / 奖杯除了在流程中正常解锁以外，还有一个简单的方法，那就是用自己的载具作为活靶子，从车库 / 机库把载具拉出来后再摧毁掉。兰斯登小型机场是最好的解锁地点，前者只需要把飞机拉出来（推荐使用尼克的飞机，因为其机炮射击在降落状态下是水平的），然后对准机库，呼出飞机，机炮扫射摧毁，然后再呼出飞机，如此类推直到解锁成就 / 奖杯为止；而后者同样是使用尼克的飞机，从隔壁的车库拉四台车出来排列在飞机附近，然后上飞机，扔炸弹，炸车死亡解杯一气呵成。



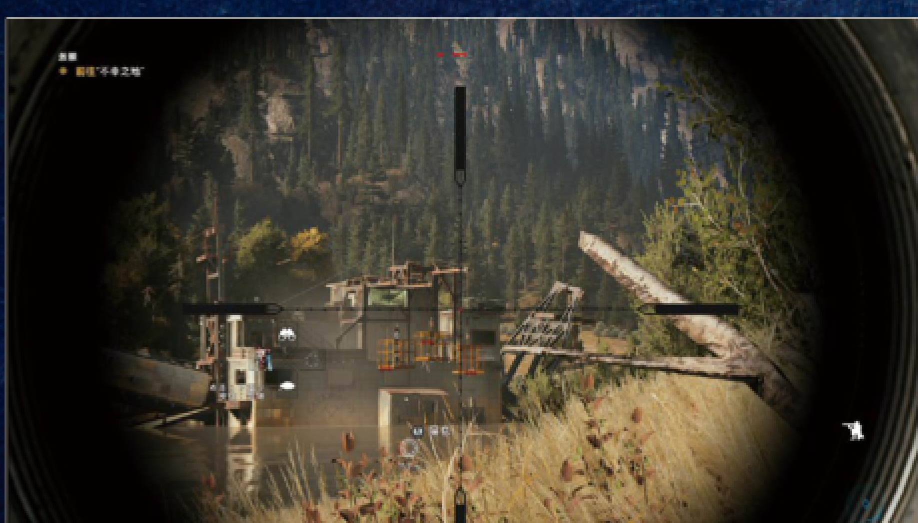
牛肉在哪里？/贫弱的野兽

使用顺势疗药“狂暴”可以非常轻松地解锁这两个成就 / 奖杯，牛可以很轻松地在秋末镇西面的农场找到，要求所需的牛为黑色的公牛。野牛同理，嗑一口狂暴，然后用近战武器打死即可。值得一提的是，在解锁“牛肉在哪里？”前如果购买并戴上铜环指套的话，之后就不算作是“空手打死”，而玩家也没有办法将其取下，在现版本下惟一的解决方法就是利用飞踢（跳跃 +RS/R3）。



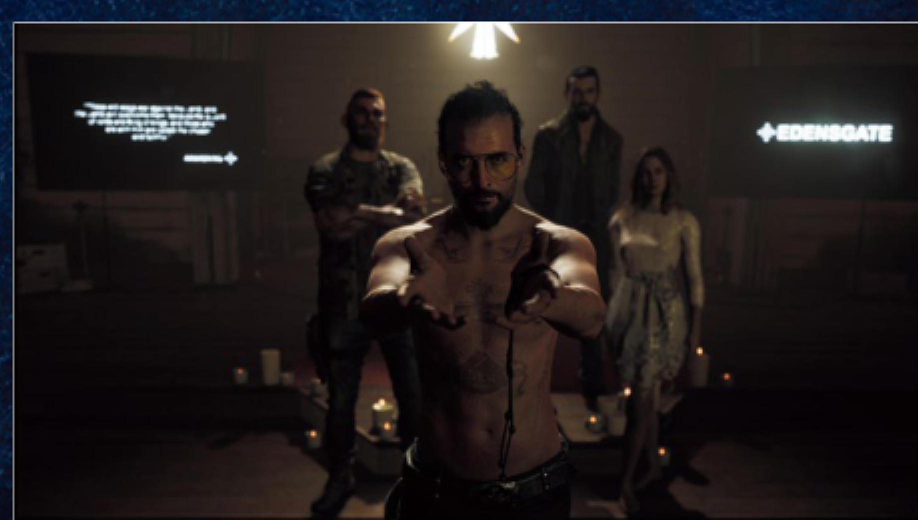
鬼魅击杀

击杀目标推荐为哨站里的敌人，找一个制高点然后利用望远镜标点（RS/R3）测距，超过 150 米后就可以开始尝试了。另外一个比较简单的方法是找路障，路障里的敌人一般都是呆着不动停在路中间，测距和瞄准都比哨站要简单不少。



成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
我们一直对你有信心	白金	获得所有奖杯。
火花	20点/铜	藉由解放道齐的岛来完成游戏开场（仅限单机战役）。
你是「愤怒」	50点/银	被视为犯下愤怒之罪（仅限单机战役）。
特别快递	10点/铜	确保宝宝平安来到这个世上（仅限单机战役）。
唯有你	50点/银	成功完成第一个试炼（仅限单机战役）。
信仰之道	20点/铜	发现「极乐」（仅限单机战役）。
永远在一起	100点/金	前往结局（仅限单机战役）。
拯救哈德森郡警	50点/金	拯救哈德森郡警（仅限单机战役）。
极乐	50点/银	从「极乐」之中拯救法警（仅限单机战役）。
拯救怀特侯斯警长	15点/铜	拯救怀特侯斯警长（仅限单机战役）。
拯救普瑞特郡警	10点/铜	拯救普瑞特郡警（仅限单机战役）。
科学事实	20点/铜	把怀疑摆一边，协助赖瑞（仅限单机战役）。
拒当壁花	20点/铜	和50位希望郡的居民交谈（仅限单机战役）。
没什么了不起	15点/铜	完成所有打猎与钓鱼挑战（仅限战役）。
解放者	10点/铜	解放5个被「伊甸之门」计划控制的地点（仅限战役）。
拾荒者	10点/铜	依循所有线索完成寻宝 3 次（仅限单机战役）。
现在怎么办?	20点/铜	在希望郡完成 3 项支线任务（仅限单机战役）。
有史以来最厉害的高手	15点/铜	在每个区域中重现「离合器」尼克松的特技表演（仅限单机战役）。
收藏家	20点/银	每种搜集品都拿到一个，因为你永远不会知道何时会派上用场（仅限单机战役）。
自求多福	20点/铜	驾驶尼克的飞机，但希望你没有惧高症（仅限单机战役）。
麻烦制造者	20点/银	发掘在每个区域中破坏邪教财产的乐趣（仅限单机战役）。
沟鼠	15点/铜	破坏邪教进行净水处理的抽水马达，让他们想要找你算账（仅限单机战役）。
美好的渴望	10点/铜	设置诱饵，让阿桃回家（仅限单机战役）。
捅到马蜂窝	20点/铜	惹一名预示者发怒（仅限单机战役）。
游乐场玩家	40点/银	在游乐场达到等级 20（仅限游乐场）。
游乐场英雄	15点/铜	游玩「游乐场英雄」模式 5 次（仅限游乐场）。
游乐场猎人	15点/铜	在游乐场多人游戏地图中杀死 100 名敌人（仅限游乐场）。
游乐场爱好者	20点/铜	在单机或多人合作中成功完成 10 张精选游乐场地图（仅限游乐场）。
游乐场竞争者	10点/铜	在多人游戏的 10 张精选地图中获胜（仅限游乐场）。
赫克置物柜	10点/铜	透过一起摧毁 15 辆载具，与赫克真正地产生情谊（仅限战役）。
希望郡大师钓手	30点/银	完全取得 4 支钓竿（仅限战役）。
准备上阵	10点/铜	为一把武器购买全部的配件（仅限战役）。
鬼魅击杀	10点/铜	以超过150公尺银的距离用任何弓箭或步枪对任何邪教徒施展爆头击杀（仅限战役）。
格外巧手	20点/铜	制作 25 个配方（仅限战役）。
时尚优先	15点/铜	花 $1000 购买衣服（仅限战役）。
出手阔绰	10点/铜	在汽车商店消费 $50000（仅限战役）。
车库满盈	20点/铜	购买 3 个载具放进你的车库（仅限战役）。
王牌杀手	10点/铜	驾驶空中载具时摧毁 10 架飞机（仅限战役）。
辗带跑	10点/铜	辗过并杀死 20 名敌人（仅限战役）。
为土地施肥	10点/铜	使用曳引机消灭 5 名敌人（仅限战役）。
死从天降	15点/铜	用飞机空投炸弹，一次摧毁或让4个载具无法使用（仅限战役）。
机会上门	10点/铜	使用石头或罐子分散15名敌人的注意力（仅限战役）。
马路枪手	15点/铜	在驾驶或上半身探出载具时，杀死25名敌人（仅限战役）。
鱼市场	10点/铜	出售 20 条鱼赚取现金（仅限战役）。
牛肉在哪里?	15点/铜	徒手将一头牛打到「肉质软嫩」，至死方休（仅限战役）。
贫弱的野兽	10点/铜	只用近战武器杀死一头野牛（仅限战役）。
相处融洽	10点/铜	和好友进行3场任务（仅限战役）。
如鸟一般	10点/铜	使用飞鼠装移动超过5000公尺（仅限战役）。
亲近又私密	20点/银	执行25次近战击倒击杀（仅限战役）。
爆炸惊喜	20点/银	使用破坏的载具杀死 5 名敌人（仅限战役）。
生存专家	0点/银	购买半数所有可使用的专精（仅限战役）。



文 水无月 美编 咕噜



NS	PS4	PSV	
进击的巨人 2		Koei Tecmo	
進击の巨人 2		动作	中文版
2018 年 3 月 15 日	本地 1 人，在线 2 ~ 8 人	无对应周边	
售价 490 港币			

※STEAM 版同步发售

基本操作

注：操作介绍以 PS4 版为准

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头视角/（锁定敌人时）切换锁定部位
○	确定/上马/下马/（变身成巨人时）愤怒一击
□	开展立体机动/（变身成巨人时）轻攻击/（日常活动中）打开或关闭调查日志
△	对锁定部位射出钩绳/攻击/（变身成巨人时）重攻击
×	跳跃（在空中为踏步）/（对巨人的锁定部位射出钩绳后）加速冲刺/（使用望远镜瞄准后）发动奇袭攻击/（骑马时）加速
方向键	使用道具栏中的道具
R1	锁定巨人/取消锁定
L1+方向键	命令队友使用小队行动
R2	使用望远镜（发动奇袭攻击的准备动作）
L2	在第一道具栏和第二道具栏之间切换
option	打开菜单
触控板	切换小地图比例/（长按时）联机时使用情感动作或表情

界面说明

①队员情报
②道具栏
③刀刃耐久度与瓦斯残余量
④目标部位
⑤警戒度量表
⑥任务/副任务情报
⑦迷你地图



巨人再度袭来！然而人类反击的号角已然吹响！《进击的巨人 2》作为以"《无双》系列"闻名的 ω-Force 于 2016 年推出的动作游戏《进击的巨人》的续作，在系统和耐玩度上比起前作都有了大幅度的强化，而以原创角色的视点体验原作剧情的感觉也非常新鲜，好了不多说了，就让我们拿起武器，打开立体机动装置，再次投身于这个残酷的世界中，于风驰电掣之间享受斩杀巨人的快感吧。

游戏模式简介

剧情模式

本作的主要游玩模式，玩家将操作原创的主人公，和《进击的巨人》原作的诸多角色一道，为了守护人类而和巨人们展开战斗，亲身体验《进击的巨人》动画版第一、第二季的故事。在剧情模式中除了 27 个主线任务之外，还包括数十个和主线剧情无关的调查任务。

另击模式

另击模式分为单机部分和连线游玩部分，单机部分其实就是将"调查任务"这个部分单独拿出来制作的一个游戏模式，玩家在营地中整顿装备，和特定角色交谈后就挑战调查任务，而调查任务中，每一个大关卡内又分若干个小关卡，完成任意一个小关卡后可以选择继续战斗或是返回营地。不过在这个模式中，玩家可以操作除了原创主人公之外的其他原作角色，不过绝大多数原作角色一开始并不能操作，需要满足一定条件之后才能解锁。另击模式和剧情模式中的调查任务共享进度，也就是说剧情模式下开启和完成了多少调查任务，在另击模式中也能得以完全继承。

连线游玩部分的内容包括对战、与其他玩家共通挑战调查任务、共同开发新装备（募集方提供装备，参与方提供资材，双方都能获得新装备）、接受救援请求共同挑战剧情模式。除此之外连

Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd.
©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved.
©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

线游玩模式下还有一个最多支持8人联机的“歼灭模式”，该模式是以队伍对抗方式进行巨人讨伐战，在限制时间内获得较高分数的队伍获胜。玩家可以通过破坏巨人的部位，设置据点与成功完成任务等方式来获得分数。

TIPS 关于另击模式中角色的解锁，实际上打通一遍剧情模式基本就能解锁大部分角色，剩下的一部分角色的解锁方式都是相同的：即将其友好等级提升至Lv5后邀请其出击一次调查任务即可。

TIPS 3月29日Koei Tecmo更新了“捕食模式”这一游玩模式，在此模式中玩家可以操作巨人捕食人类，由此赚取分数，同时还要摆脱兵长里维的袭击。捕食模式下可操作的巨人为故事模式与另击模式下捕获的巨人。不同的巨人不光外观有差异，能力和技能也会有所不同。联机模式下最多可以4人联机竞争，而单机模式下玩家可以在巨人研究所选择“巨人生态调查报告”来练习捕食模式。本游玩内容为免费补丁更新。

鉴赏室

鉴赏室即为本作的图鉴欣赏模式，项目包括兵团战史（主线剧情和角色个人剧情鉴赏）、音乐、士兵名簿（角色动作、模型、语音鉴赏）、装备、遭遇过的巨人种类等等，奖杯“外面的世界一定是墙内的好几倍大！”要求鉴赏室进度达成100%，可以说是本作最费时费力的奖杯之一。

战斗系统详解

角色移动

除了通常的步行移动之外，本作最大的特色便是忠实再现了《进击的巨人》原作中爽快自由的“立体机动”，玩家操作的角色只要接近树木、建筑、巨人等物体时，按下□键便可向其射出钩绳进入在空中的摆荡移动，在摆荡移动中，玩家可以继续用左摇杆控制角色在空中的移动方向，只要附近有可作为钩绳目标的物体，那么在空中继续按□键则可以持续进行摆荡移动，在城镇等建筑物较多的地图中是最快捷的移动方式。不过要注意使用摆荡移动时会消耗瓦斯，瓦斯耗尽后只能进行简单的摆荡移动，一些额外的操作和行动会受到限制。



在空中按×键的话可以做出空中垫步的动作，按住×键则可以持续进行空中冲刺，不过这一操作会大幅度消耗瓦斯，频繁使用空中垫步和冲刺的话，玩家需要时刻留意瓦斯存量，很可能在不经意之间就消耗殆尽了。若角色周围没有可作为钩绳支点的物体，那么画面上方会出现一个无法使用钩绳的图标，此时是不能进行任何立体机动的。

TIPS 在角色紧贴着建筑物墙壁等一类垂直地形时，按下□键射出钩绳可以直接沿着墙壁作为支撑进行高速移动。

锁定

巨人是玩家要面对的主要敌人，靠近巨人后按R1键可以锁定巨人，巨人主要分为小型、中型、大型三种，小型巨人身上只有后颈处一个可锁定部位，而中型、大型巨人都有双手、双脚、后颈共5个部位可锁定。



攻击

当锁定某一巨人后可以用右摇杆来调整锁定的部位，之后按下△键便可对该部位射出钩绳进入立体机动攻击状态，在射出钩绳进入攻击状态下，用左摇杆可以以钩绳命中部位为中心进行回旋机动，以寻找合适的攻击角度，放开左摇杆后，角色便会自动接近目标部位，此时适时按下△键攻击便能对该部位造成伤害。放开左摇杆的同时还能用×键进行冲刺，在冲刺之后命中目标部位造成的伤害更高。不过冲刺动作需要消耗瓦斯，当瓦斯残量为0时是无法发动冲刺的。

要注意，要对巨人造成伤害必须保证有一定的加速度，也就是玩家放开左摇杆，让操作的角色冲向巨人时，角色和巨人需要有一定距离，距离太近会出现提示加速度不足并导致攻击失败，除此之外攻击的角度也很重要，例如锁定巨人后颈的话，从巨人正面发动攻击是无法命中部位的，要注意。



另外若玩家和巨人之间存在障碍物，那么即使锁定了巨人也无法向目标部位射出钩绳，画面上同样会有提示无法使用钩绳的图标。

只要刀刃击中巨人（无论是否造成伤害）都会消耗刀刃耐久，刀刃耐久一旦降为0那么攻击力会大幅度降低，因此和瓦斯一样，玩家需要时刻留意刀刃耐久，发现耐久不足时要及时补充。

每讨伐一名巨人，根据攻击失败的次数和是否被巨人抓住，系统会给予玩家评价，如果没有一次攻击失败且没有被巨人抓住过，那么讨伐该巨人后会获得最佳评价“完全讨伐”。

TIPS 回旋机动时的注意点：在对锁定部位射出钩绳，进入回旋机动状态后，玩家需要注意，万一角色移动至离目标过远的位置，或是回旋机动的路径上在角色和目标之间存在障碍物（树木、建筑或是其他巨人），都会导致钩绳断开，玩家必须重新向目标部位射出钩绳才能再次发动攻击。不过目标巨人自身部位不被视作障碍物，例如锁定巨人左脚，角色从右脚一侧进行回旋机动时，钩绳是可以穿过右脚的。

部位破坏

熟悉《进击的巨人》原作的玩家都知道，巨人的致命部位是后颈部，因此只需要破坏后颈部就能击杀巨人，不过对于中型和大型巨人，优先破坏足部和手部可以削弱其行动和攻击能力，如果玩家需要捕获中型或大型巨人的话同样需要先破坏其部位，不过要注意破坏的部位在一段时间后会再生。同时每个巨人身上都有1～2个部位在锁定时会显示一个资材标记，将之破坏的话在过关后会获得额外的部位破坏报酬。

奇袭攻击

奇袭攻击是可以从远处迅速接近巨人并发动的强力攻击，使用方法是先按R2用望远镜锁定目标巨人，出现提示后按△键，玩家就会朝着巨人高速冲刺过去，在接近巨人时恰到好处地按下△键，就能对巨人造成巨大伤害（普通及以下难度对绝大多数常规巨人都是一击必杀），但要注意在使用望远镜瞄准巨人时，若恰好进入目标巨人的视野范围，那么目标巨人会快速提升警戒度并进入危险状态（具体请看下文“巨人的警戒度”的介绍），此时也无法继续使用奇袭攻击，可以说是高风险高回报的技巧。另外主人公冲刺路径上若有障碍物也无法发动奇袭攻击，进行冲刺时同样会大幅度消耗瓦斯，要注意。


©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

巨人的攻击

作为敌人的巨人的主要攻击方法就是用手捕捉主人公，若万一被巨人抓住，会出现一个需要快速连按△键的QTE操作，成功的话就可以摆脱巨人，万一失败被吃掉那么自然就Game Over了。不过即使成功挣脱，主人公也会受到一定的伤害。本作中主人公的血量不会显示，玩家只能从游戏画面四周是否变红以及主人公动作的迟缓来判断受伤程度。此外在玩家锁定目标巨人进入回旋机动后，有时候会发现目标巨人会抬起一侧手臂，这时候千万不要从抬起手臂的那一侧发动攻击，否则十有八九会被其挡下甚至抓住，一定要通过回旋机动绕到未抬起手臂的那一侧进行攻击。

而游戏中后期遭遇的女巨人、盔甲巨人等强力BOSS拥有更为强力和丰富的攻击模式（挥拳、踢腿、飞扑等），威胁比起一般巨人要高出很多，与其战斗时一旦受伤，一定要第一时间使用回复药。



巨人的警戒度

巨人有着警戒度这一要素，当玩家操作的角色进入巨人的视野后，巨人的警戒度就会持续上升（每个巨人身上都有一个警戒度计量表的标记），当巨人的警戒度计量表到达最大时就会进入“危险状态”，警戒度计量表会被替换为危险状态量表，此时画面会出现类似时间停止的特效，周围的其他巨人色调会变灰暗且停止行动，而进入威胁状态的巨人会变红，目标专注为玩家操作的角色且所有攻击动作大幅度强化，玩家的目标也会强制锁定进入危险状态的巨人。随着时间经过或是巨人做出攻击动作，危险状态量表会逐渐下降，归0后危险状态就会结束。使用闪光弹可以让巨人眩晕，从而迅速摆脱危险状态。

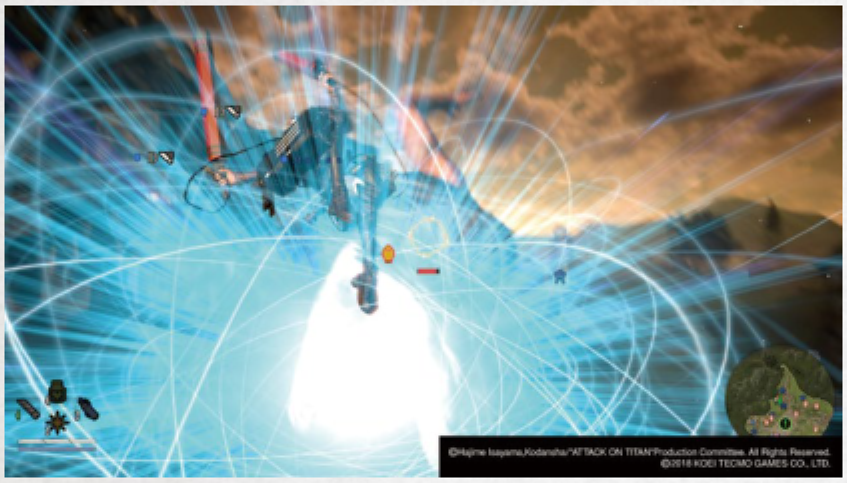
TIPS 由于目标巨人进入危险状态后，周围的其他巨人会进入行动停滞状态，因此玩家处于面对大群巨人，无法有效开展立体机动的战斗状况时，也可以反过来利用巨人的危险状态，将目标巨人单独引出敌群来解决掉。


©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

回避动作与钩驱动

巨人的行动看似缓慢，但有时候出手攻击却相当迅速，因此玩家需要数量掌握“回避动作”这一技巧来躲避敌人的攻击，在被巨人的攻击命中前的一瞬间进行空中垫步（连按两下×键）即可发动回避动作，成功的话会有一道闪光特效且主人公会快速绕到巨人背后。完美发动回避动作绕到巨人背后时，有时候会出现一个△键的QTE提示，成功按下后就可以发动被称为“钩驱动”的攻击动作，以一连串华丽的动作对巨人造成巨大伤害，尤其是对付有精力条的BOSS级巨人的时候，钩驱动可以快速削减其精力条。

TIPS 在进行回避动作时若使用垫步的时机不够完美，则会发动主人公用回旋斩削掉巨人手指挣脱巨人的效果，这种情况下虽然不会被巨人抓住，但主人公还是会受到一定伤害，同样需要及时回复。


©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

强力巨人（BOSS级巨人）

在巨人中存在力量相当强大的个体，后文攻略中我们称之为BOSS级巨人，这种巨人除了外观之外，和常规巨人最大的不同是多出了一条绿色的精力量表，在其精力量表没有耗尽之前，玩家对其各个部位都只能造成极小的伤害，所以和BOSS级巨人战斗时需要先攻击其弱点部位，在画面中表现为发出绿色亮光的部位，攻击弱点部位可以削减其精力，BOSS精力归0后在一定时间内会进入虚弱状态，在次期间攻击其各部位就能造成正常伤害了。除了攻击弱点部位之外，使用钩驱动攻击BOSS级巨人或是引诱其到处乱动，都可以削减其精力。

一部分BOSS级巨人具有弱点部位转移的特性，在对其弱点部位发动一次攻击之后，其弱点部位就会转移到其他地方，因此每一次发动攻击前都要留意巨人的弱点部位是否有变化。此外BOSS级巨人在进入危险状态后可能会使用一些主人公无法采用回避动作来躲开的攻击。



©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

捕获

在第二章第2话后会解锁道具捕获枪，之后在战场上使用捕获枪就能捕获巨人，可以籍此获得额外的资金并提升巨人研究所的等级，对于小型巨人在锁定后使用捕获枪就能直接捕获，而中型巨人和大型巨人则必须先破坏其双脚才能捕获，对于BOSS级强力巨人则必须将双手双脚共4个部位全部破坏才能捕获，而流程中出现的女巨人等特殊巨人则是无法捕获的，要注意。

据点设置

在战斗中，玩家操作的角色可以在指定地点设置据点，据点有很多种，可以为玩家提供不同的辅助功能。在战场上可设置据点的位置在地图上以图标【】表示，靠近后按〇键可以开启据点设置菜单，用右摇杆来选择设置哪种据点，即使是已经设置好的据点也可以重建成别的据点。注意每设置一个据点均需要消耗一个道具“设置信号弹”，在没有解锁“驻扎据点”之前，关卡中设置信号弹的获得途径是有限的，玩家需要慎重使用。本作设置据点种类的解锁只和主线流程有关，只需通关剧情模式就能设置全部种类的据点。

附：全部据点效果及说明

据点名称	效果
补给据点	补充所有种类道具，道具补给有冷却时间，需要过一段时间之后回来才能再次补充
自动炮台	会对附近的巨人自动开展炮击，据点升级后发动的攻击次数会增多
手动炮台	在手动炮台附近按下△键，可以操作炮台攻击巨人，使用左右摇杆来移动准心，按△键发动攻
采掘据点	每经过一段时间就能使战斗结束后获得的素材数量增加，据点升级后可获得素材的稀有度也会增加（某些素材只有雨天才能获得）
爆击据点	一旦受到巨人攻击就会爆炸，对巨人造成大量伤害，不过爆炸后据点就会被破坏。升级后会提升爆炸威力
前线基地	玩家在前线基地周围时，力量和灵敏度等所有状态都会提升，在和BOSS级强力巨人战斗时活用前线基地提升不少输出
驻扎据点	每经过一段时间就能自动获得设置信号弹，流程中解锁此据点后玩家在据点设置限制上就宽松了很多，因此建议一开战第一个设置的据点就选择驻扎据点
制造据点	每经过一段时间就能自动获得道具，获得道具时不需要接近据点或设置资材，可以专注于与巨人的战斗
进击的据点	剧情模式通关后才可解锁的据点，设置后可增加对巨人造成的伤害，且设置复数个时效果可以叠加，可以说是挑战高难度调查任务或二周目地狱模式最重要的辅助手段

TIPS 设置所有种类的据点都有补充道具的效果，不过只有补给据点才能补给全部道具，而其他种类的据点只能补充刀刃和瓦斯。



©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

携带道具

主人公除了常规的立体机动以及刀刃攻击外，还有不少道具用来辅助战斗，主人公最多可以装备携带8种道具，在战斗中使用方向键就可以使用对应键位上的道具，按L2键可以切换成第二道具栏，设置据点的同时或者接近据点按△键，就能补充消耗的道具。不过一部分道具需要在主线剧情到达一定进度或是巨人研究所到达一定等级后才能解锁。

附：全部道具种类及解锁条件

道具名称	效果	解锁条件
回复药	回复体力	初期
瓦斯	回复瓦斯量表	初期
闪光弹	让巨人暂时停止行动	初期
刀刃	回复锋利度量表（刀刃耐久度）	初期
决战的狼烟	一定时间内降低瓦斯和刀刃的消耗，同时攻击力上升	第一章第4话完成
捕获枪	用来捕获巨人	第二章第2话
火炎瓶	对巨人造成伤害（对野兽巨人效果佳）	巨人研究所Lv1
发光粉	让巨人警戒度容易上升	巨人研究所Lv3
救援要请信号弹	让最近的士兵加入队伍	巨人研究所Lv4
烟幕弹	让巨人警戒度不容易上升	巨人研究所Lv5
强壮剂	在负伤状态下也能保持行动敏捷	巨人研究所Lv7
爆竹弹	能够用来吸引巨人的注意力	巨人研究所Lv8
支援要请信号弹	使队友行动的冷却时间立即结束	巨人研究所Lv9

编列队伍

玩家并非孤军一人，在战场上还可以最多携带4名同伴一起并肩作战，在主界面左侧可以看到同伴的头像，在战场上靠近我军的士兵按下〇键，就能邀请其加入成为同伴，成功入队的同伴会显示一个LINK的字样，当同伴已满4人且邀请新同伴时，按下方向键选择目前的队员即可进行替换，不想替换则可按×键取消。加入的同伴有阶级之分，阶级代表着角色强度，像连名字都没有大众脸调查兵、驻扎兵都是D，而如兵长里维这样的强力剧情人物就是S+，所以在替换队友时的原则自然优先用高阶级的队友替换低阶级的。

TIPS 要注意的一点是在主线剧情中有些同伴是会随着剧情固定加入或离队，这类和剧情关系较大的同伴头像上会有一个锁型标志，表示他是无法被新邀请加入的队员替换掉的。



队友行动

每一个队友都有一种特定的“队友行动”用以协助玩家，当队友的头像变亮时，按住 L1+ 方向键就可以使用对应键位上的队友的队友行动，用过一次队友行动后，该队友头像会变暗并进入冷却时间，只有冷却时间结束后才能再度使用队友行动。根据效果队友行动大致可以分为突击攻击、支援攻击、发动攻击、急救处置、合作攻击、捕获等等，部分角色还会有巨人化能力，发动后玩家可以操作巨人攻击敌人，不过需要相应的主线剧情解锁后才能发动。

TIPS 当玩家操作的角色被巨人抓住时，队友的行动会自动变成营救玩家，可以灵活利用。



营救同伴

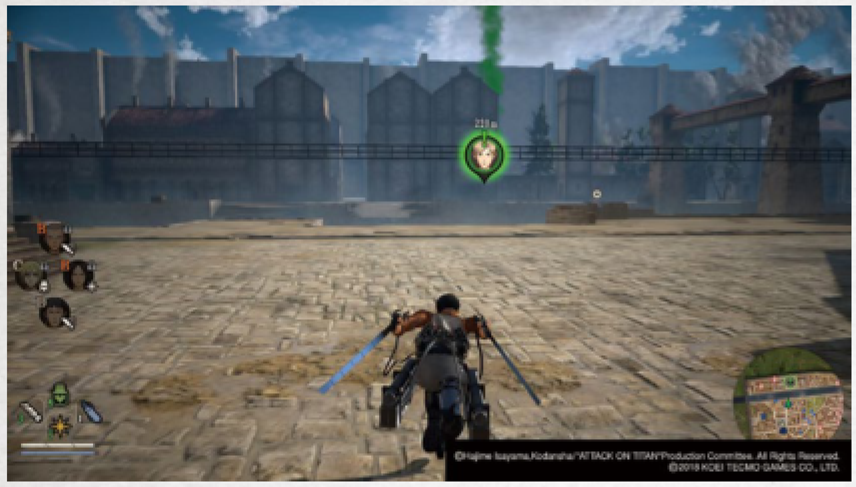
在战场上的同伴及 NPC 也会被巨人抓住，此时画面上会出现该角色头像及 SOS 的标志信号，头像周围的进度条一旦归 0，该角色就会被巨人吃掉死亡（虽然在剧情中只是显示败退），由于某些重要剧情角色一旦死亡就会导致关卡失败，因此看到 SOS 信号后就立刻前去救援吧。



TIPS 救援被巨人抓住的同伴 NPC 只需要对巨人发动一次攻击即可，不过有时候玩家会发现救援对象 SOS 进度条快归 0 了，而攻击巨人还需要射出钩绳、旋回冲刺等前置动作，不一定来得及。这时候最快捷的办法就是使用闪光弹。

副任务

在战场上出现主线任务之外，有时候还会看到各地 NPC 为了寻求支援而发射的信号弹，在游戏画面上以绿色标志呈现，信号弹标志周围会有一圈缓慢减少的进度条，只要靠近信号弹发出的位置就会触发和主线剧情无关的副任务，完成后可以获得设置信号弹的补充、其他角色加入成为同伴或是自动建起据点等对战斗有利的结果。如果玩家无视了信号弹，当信号弹进度条所剩不多时会其标志会变成紫色的紧急求援标志，当进度条归 0 时都没有去触发副任务的话，那么信号弹标志会消失，这一关内就再也无法触发该副任务了，要注意。副任务的完成直接影响到过关评价，追求 S 评价的玩家请不要放过任何一个副任务。



战后评价

每一场战斗之后都会根据主人公花费的时间、讨伐的巨人数量以及完成的任务状况（副任务的完成以及一部分主线任务的成功与否）这三项指标对主人公的战斗表现做出评价，若这三项都是 S 评价那么综合评价也是 S，评价会影响到过关获取的报酬。另外在剧情模式通关后解锁每关的紧急讨伐对象（具体参看流程攻略的通关后部分），在同时击破了紧急讨伐对象又达成了关卡综合 S 评价的情况下，该关的综合评价会变成 SS，也能获得更多稀有的资材报酬。

角色培养

原创主人公的设定

和前作不同，本作和同为 ω-Force 出品的“《战国无双编年史》系列”类似，玩家所操作的主人公为自定义的原创角色，玩家可以对其面部、体型、服装等进行详细设定，若玩家对设定的人物不满意，日后仍然可以在自己的房间中进行修改。在主线剧情模式中，原创主人公也要和《进击的巨人》原作中的诸多角色一起并肩作战并在日常生活中发生各种交流互动。



主人公能力

主人公总共有六项不同能力，主要依靠装备提升基础能力的技能与在训练场训练来提升。其对应效果如下：

能力名称	效果
力量	影响攻击力
灵敏度	影响瓦斯消耗量及刀刃的耐久度（灵敏度越高消耗越低），同时影响携带道具及炮台的伤害
体力	影响对巨人攻击的抵抗能力，同时体力越高被巨人抓住也越容易脱身
速度	影响各种动作的速度以及立体机动中的回旋机动，速度越高越容易移动到巨人背后
集中力	影响奇袭攻击的伤害以及从巨人背后造成的暴击率
统率力	影响队友的攻击伤害以及队友行动的冷却时间

技能

技能是本作影响主人公战斗力最重要的因素之一，所谓技能，就是可以在战斗或日常活动中发挥各种效果的特殊能力，有追加新动作、提升基础数值或是日常活动中的有益效果，技能的主要来源是通过提升其他角色的好感等级来学习。关于角色友好等级的提升请参看后文日常活动部分。技能需要装备上才能发挥效果，而主人公可装备技能的数量受 SP 上限的限制（装备技能的 SP 合计不能超过主人公的 SP 上限），在战斗中提升等级的话可以提高 SP 上限。

TIPS 各种提升基础能力的技能，如速度 +3、速度 +5 等都是可以叠加的，SP 上限足够的话就尽情装备吧。

附：全部技能效果及解锁条件

技能名	SP	效果	习得所需角色友好等级
急速落下攻击	5	从敌人上方发动攻势，使出强力的落下攻击	约翰2
回旋斩	7	在充分加速后发动回转斩	里维6
连击	7	对巨人发动攻击后可以发动追加攻击	里维8
连续冲刺	3	可以连续进行推进冲刺	米卡莎5
空中刀刃换装	3	在空中也能更换刀刃	里维3
空中急救处置	3	在空中也能使用回复药	约翰5
空中移动	5	眼神空中垫步的移动距离	米卡莎2
刀刃保护	7	从被巨人抓住的状态下脱出时可以攻击巨人手臂	莱纳6
电光石火	7	发动奇袭攻击时，进入瞄准状态后马上就能发动攻击	艾尔文6
毅力	5	血量低下时也不会影响行动的敏捷	艾伦8
绝境	5	体力低下时会提升攻击力	莎夏8
女神的恩泽	7	战场上同伴加入时获得道具	克里斯塔8
准备万全	15	在战场上可以携带的道具数量增加（可以多携带1个决战的狼烟）	阿尔敏3
准备周到	30	在战场上可以携带的道具数量大幅度增加（可以多携带2个决战的狼烟）	阿尔敏7
宣传	5	容易被巨人盯上	汉吉3
隐密机动	5	巨人的警戒度不容易上升（效果小）	纳拿巴1
隐密机动Lv2	6	巨人的警戒度不容易上升（效果中）	纳拿巴3
隐密机动Lv3	7	巨人的警戒度不容易上升（效果大）	纳拿巴6
骤死	5	进入危险状态后自身攻击力提升（效果小）	佩托拉1
骤死Lv2	6	进入危险状态后自身攻击力提升（效果中）	佩托拉4
骤死Lv3	7	进入危险状态后自身攻击力提升（效果大）	佩托拉6
决斗者	8	攻击盯上自己的巨人时攻击力提升（效果小）	吉尔迦1
决斗者Lv2	9	攻击盯上自己的巨人时攻击力提升（效果中）	吉尔迦3
决斗者Lv3	10	攻击盯上自己的巨人时攻击力提升（效果大）	吉尔迦6
出奇不意	7	攻击没盯上自己的巨人时攻击力提升（效果小）	尤米尔3
出奇不意Lv2	8	攻击没盯上自己的巨人时攻击力提升（效果中）	尤米尔6
出奇不意Lv3	9	攻击没盯上自己的巨人时攻击力提升（效果大）	尤米尔8
羁绊之力	10	共同战斗的同伴数量越多攻击力上升	约翰8
包围阵形	7	共同战斗的同伴数量越多同伴攻击力上升	阿尔敏8
善于请托	3	队友行动的冷却时间减少（小）	克里斯塔1
善于请托Lv2	5	队友行动的冷却时间减少（中）	克里斯塔3
善于请托Lv3	7	队友行动的冷却时间减少（大）	克里斯塔7
追击	5	对剩余部位数少的巨人攻击力提升（效果小）	亚妮1
追击Lv2	7	对剩余部位数少的巨人攻击力提升（效果中）	亚妮2
追击Lv3	9	对剩余部位数少的巨人攻击力提升（效果大）	亚妮6
决战	7	决战的狼烟发动时攻击力上升，持续时间延长	艾尔文8
研究的心得	5	使用道具攻击的伤害上升（如火炎瓶）	汉吉8
道具大师	7	道具效果时间延长（效果小）	莫布利特1
道具大师2	8	道具效果时间延长（效果中）	莫布利特5
道具大师3	9	道具效果时间延长（效果大）	莫布利特8
咸鱼翻身	7	获得勋章“完全讨伐”时，下一次攻击伤害上升	柯尼8
斩术	7	充分加速的情况下发动攻击时，刀刃耐久消耗减半	米卡莎8
起死回生	7	被打倒时可以抵消死亡（限一次）	贝尔托特6
不屈斗志	3	被巨人抓住时，计量表速度中等减缓（效果小）	艾伦1
不屈斗志Lv2	5	被巨人抓住时，计量表速度中等减缓（效果中）	艾伦4
不屈斗志Lv3	7	被巨人抓住时，计量表速度中等减缓（效果大）	艾伦7
高度立体机动术	8	从发动一次立体机动到落地时攻击力上升（效果小）	奇斯4
高度立体机动术Lv2	9	从发动一次立体机动到落地时攻击力上升（效果中）	奇斯6
高度立体机动术Lv3	10	从发动一次立体机动到落地时攻击力上升（效果大）	奇斯8
瓦斯消耗量减少	3	立体机动的瓦斯消费量减少（效果小）	米娜1
瓦斯消耗量减少Lv2	8	立体机动的瓦斯消费量减少（效果中）	柯尼2
瓦斯消耗量减少Lv3	12	立体机动的瓦斯消费量减少（效果大）	柯尼5
刀刃消耗量减少	3	攻击时刀刃耐久度消耗量减少（效果小）	托马斯1
刀刃消耗量减少Lv2	8	攻击时刀刃耐久度消耗量减少（效果中）	莎夏2
刀刃消耗量减少Lv3	12	攻击时刀刃耐久度消耗量减少（效果大）	莎夏5
巨人猎人	45	在没有切断脚部的情况下也能捕获7m和15m级的巨人	汉吉7
力量+3	2	自身力量少许提升	米卡莎1/米可1/欧鲁10/吉尔迦10
力量+5	3	自身力量中等提升	艾伦6/里维1/米可10/欧鲁3/吉尔迦4
力量+10	5	自身力量大幅提升	米卡莎7/里维7
灵敏度+3	2	自身灵敏度少许提升	约翰1/柯尼1/汉尼斯2/汉尼斯10/希琪10
灵敏度+5	3	自身灵敏度中等提升	约翰3/柯尼3/托马斯10/米娜10/皮克希斯2
灵敏度+10	5	自身灵敏度大幅提升	约翰7/柯尼7
集中力+3	2	自身集中力少许提升	艾伦3/汉吉1/佩托拉3/佩托拉10/纳拿巴10
集中力+5	3	自身集中力中等提升	汉吉1/米可5/佩托拉5/伊安10/奈尔10
集中力+10	5	自身集中力大幅提升	亚妮4/汉吉4/纳拿巴4
速度+3	2	自身速度少许提升	贝尔托特2/莎夏1/马可1/达兹5/马洛10
速度+5	3	自身速度中等提升	米卡莎3/贝尔托特4/莎夏3/达兹10/里柯10
速度+10	5	自身速度大幅提升	贝尔托特5/莎夏7
体力+3	2	自身体力少许提升	莱纳2/尤米尔1/昆达1/昆达10/奇兹10
体力+5	3	自身体力中等提升	莱纳4/尤米尔4/昆达5莫布利特10/米塔比10
体力+10	5	自身体力大幅提升	莱纳5/尤米尔7
统率力+3	2	自身统率力少许提升	克里斯塔2/奇斯10/艾尔文1/艾鲁多1/艾鲁多10
统率力+5	3	自身统率力中等提升	阿尔敏1/艾尔文3/艾鲁多5/皮克希斯10/萨克雷10
统率力+10	5	自身统率力大幅提升	阿尔敏6/艾尔文7
优良待遇	5	从报酬中获得的资金增加（少）	奈尔2
优良待遇Lv2	7	从报酬中获得的资金增加（中）	奈尔5
优良待遇Lv3	10	从报酬中获得的资金增加（多）	奈尔8
超强运	5	破坏部位时资材掉落率提升（小）	希琪2
超强运Lv2	7	破坏部位时资材掉落率提升（中）	希琪5
超强运Lv3	10	破坏部位时资材掉落率提升（大）	希琪8
宝物驱动	3	用钩驱动讨伐巨人时获得资材（少）	马洛2
宝物驱动Lv2	5	用钩驱动讨伐巨人时获得资材（中）	马洛5
宝物驱动Lv3	7	用钩驱动讨伐巨人时获得资材（多）	马洛8
强夺	3	用奇袭攻击讨伐巨人时获得资材（少）	欧鲁1
强夺Lv2	5	用奇袭攻击讨伐巨人时获得资材（中）	欧鲁4
强夺Lv3	7	用奇袭攻击讨伐巨人时获得资材（多）	欧鲁6
友爱	–	友好度上升量增加	克里斯塔5
人格高尚	–	声望上升量增加	尼克司祭7
谈判术	–	商店价格会打折	商会的老板8
巨人知识·第1集	8	依巨人研究的成果增加对巨人的伤害（小）	巨人研究所Lv2
巨人知识·第2集	9	依巨人研究的成果增加对巨人的伤害（中）	巨人研究所Lv6
巨人知识·第3集	10	依巨人研究的成果增加对巨人的伤害（大）	巨人研究所Lv10
隐密		不容易被敌人盯上	米可8

装备

本作总主人公的装备总共4类：刀身、鞘·钢瓶、立体机动装置和马匹，刀身即武器，有锐利度（攻击力）、刀身长、耐久度三项参数。鞘·钢瓶影响角色的瓦斯存量、可更换刀刃的次数等；而立体机动装置则决定了主人公的机动能力，主要参数有卷收速度、锚钩强度和锚钩射程，马匹是平原地形上重要的代步工具，有速度和精力两项参数。

TIPS 关于武器的选择，在游戏前期，没有玩过前作的玩家尚不熟悉本作战斗系统的时候，可以考虑装备刀身长度较长且耐久度较高的武器，刀身长度会影响攻击时按键判定的时机，越长判定会更宽松，所以武器中的零式系列比较推荐新玩家上手使用。

日常活动

完成主线剧情战斗和调查任务之后，主人公会回归日常部分，在日常部分中，主人公可以使用各种设施来开发、改造装备，也可以和其他《进击的巨人》原作角色进行交流互动，增进感情。在日常部分和头上有感叹号的角色对话可以推进主线剧情，而和头上有红色感叹号的角色对话后，将会进入主线剧情的战斗部分。



调查日志

在序章第1话完成后，主人公可以从汉尼斯手中获得调查日志，之后在日常部分按下□键就能打开调查日志查看各种情报，包括主线故事剧情、各个角色的情报及友好度、战斗与日常部分的各种累积记录情报以及用语结束等。在故事剧情中认识新角色后，该角色的情报会被记载进入调查日志，之后就可以在调查任务中邀请该角色一同出击了。

日常活动的区域

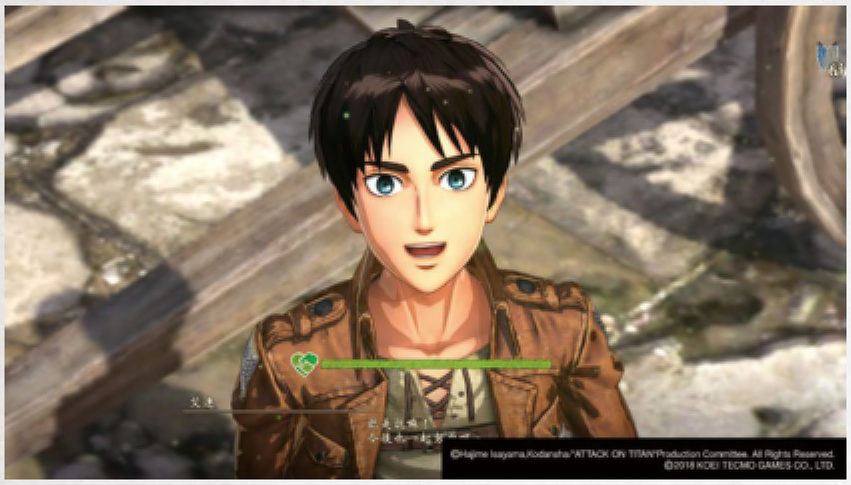
在日常部分中玩家可以前往的区域有兵营、训练地、旧调查兵团本部、巨人研究所、托洛斯特区、史托黑斯区、厄特加尔城、农村（莎夏友好等级Lv5解锁），不同的区域可以见到不同的人物或是购买不同的物品，不过这些区域并不是一开始就全部开放的，需要等主线剧情的推进才会逐步解锁。另外有些连续进行的剧情战斗中，主人公在胜利后并不会返回日常活动区域，而是只会回到被称为“临时营地”的地方，在临时营地中，主人公的日常活动会被大幅度限制（只能开发装备，购买资材或和同伴进行对话，无法移动到其他区域、提升角色的友好等级或开展调查任务）。不过有时候临时营地里会出现一个头上有时钟标记的NPC，和其对话后可以回到过去的日常部分（剧情进度在该场战役之前的日常部分），在过去的日常部分中再次和有该标记的角色对话，就能回到现在的战场。

TIPS 在日常部分中按option打开菜单后可以选择各个区域进行快速传送，不过如果玩家想要寻找某个特定角色对话的话，菜单最后一栏还贴心地提供以特定人物为目标的传送功能，玩家只需要选择自己想要对话的人物，就能直接传送到该人物所在区域了。

交流对话与友好度

本作中，所有《进击的巨人》原作角色和主人公之间都有友好度设定，在日常活动中，玩家会发现某些角色的头上会有握手标志，此时可以和其进行交流对话，在对话中还会出现不同的回答选项，选择正确的回答可以使其友好度上升，在画面上会以一个绿色的计量条来显示。

TIPS 提升友好度的方法包括对话中选择合适的选项、在战斗中救援该角色、邀请其共同出击调查任务、赠送礼物等等。



友好等级（中文版翻译为友好阶级）

这个系统或许很多玩过“《女神异闻录》系列”的玩家都很熟悉，当主人公与某位原作角色的友好度上升到顶时（绿色计量条变满）时，其头上就会出现一个“握手+箭头”图标，此时再和其对话就能提升该角色的友好等级，所有角色的友好等级上限均为10，当某位角色的友好等级上升到某一程度时，主人公可以在日常或是战斗中获得各种好处，具体内容视角色不同有所变化，一般来讲大多数角色提升友好等级都能让主人公学会各种新的技能，而一部分角色则可以强化兵团营运、军备强化等系统要素，因此积极地提升和各个角色之间的好感也是强化玩家自身的重要途径。



在角色的友好等级上升时，有时候也会触发一些特殊的支线剧情或是战斗任务，需要完成剧情或是取得战斗的胜利才能使友好等级提升，对于《进击的巨人》原作粉丝来说，也可以看到这些角色在原作故事中没有表现出来的另一面。

TIPS 在角色友好等级提升的支线剧情中，往往也包含了不少能够提升友好度的对话选项，选择得当的话，在这个支线剧情里就能把下一级友好等级所需的好感基本加满。同时不少支线剧情也会有该角色以外的其他角色参与，合适的选项同样可以提升其他角色的友好度。因此要高效率提升各角色好感，就需要灵活用好支线剧情里的对话选项。

高效率提高友好度的方法

首先将克里斯塔的友好等级提升到5,可以学习到被动技能"友爱"（使好感度更容易提升），此技能无需装备直接就能产生效果，之后将里维的友好度提升到4后可以在兵团营运的策略中追加"清扫强化周间"（容易提升友好度和声望），发动之后再去进行调查任务，提升好感度的效率能提高很多。

推荐刷友好度的关卡是调查任务中的"古城扫荡战"，由于最终讨伐对象距离起始位置较近，一开场就直接引出最终讨伐对象然后击破，不返回营地直接重复任务，由此反复来高效率刷友好度。

设施介绍

兵团购买部

位于兵营的兵团购买部是玩家用来强化角色的最主要的设施，兵团购买部包括资材调度所、装备配给所、军马配给所、道具店等店铺。

■资材调度所

可以调度开发、改造装备所需的资材，此外还能卖掉不需要的资材换取资金。

■装备配给所

可以调度或强化刀身、鞘·钢瓶和立体机动装置等装备，有新品开发、改造、补强三个选项。新品开发为消耗资材直接开发新装备；改造为消耗资材将已有装备强化改造为新装备；而补强则是用旧装备作为素材，与强化对象装备进行合成，以提升强化对象装备的性能，补强后作为强化对象的装备图标上会出现强化值，最大可到 +99，素材最多可以选择 3 个，若素材稀有度比强化对象低，那么强化值就较难提升。

■军马配给所

利用兵团资金调度军马，由于在平原地图上由于缺乏作为支点的物体，主人公的立体机动会受到限制，在平原地形上骑马便成为了主要代步的移动方式之一，因此在军马配给所购买一匹优秀的军马也是非常重要的。骑马状态下按住 × 键可以进行高速奔驰，不过会消耗马的精力。

■道具店

道具店会贩卖各种礼物，和其他角色交流时，按□键便可赠送礼物以提升友好度，若赠送的是对方喜欢的礼物，那么好感度会大幅提升。道具店除了兵团购买部之外，其他区域也会出现且贩卖的礼物也不同，虽然送礼没有次数限制，不过道具店中每种礼物只能购买一次，下架后必须过一段时间（反复出击数次任务后）才会重新进货。

TIPS 在装备的新品开发或改造时若资材不足，字样为红色的表示该资材无法在资材调度所里购买，若是黄色则表示可在资材调度所里购买。

巨人研究所

在第二章第 2 话后可以解锁巨人研究所这一设施，之后在战场上捕获巨人的话，回到巨人研究所和负责人交谈就能获得报酬资金，同时可以提升巨人研究所的等级，随着巨人研究所的等级提升，主人公可以获得更多有益于在战场上和巨人战斗的技能及物品。

兵团营运

在进入第二章后，在兵营北广场会有 3 名站着的 NPC，其对应功能分别是兵团营运、调查任务和重温过去的故事（即为重新游玩已经经历过的主线剧情战斗，）在兵团营运柜台可以通过消耗自由之翼量表来对兵团营运提出各种提案，提案包括策略和增强军备两类项目。



©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved.
©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

策略

策略可以提出各种能够让日常部分进行得更加顺利或是对战斗带来积极影响的意见，消耗自由之翼较少，但是有持续时间的限制。与一部分角色的友好等级上升到某一程度后，可以提出更多种类的策略。

附：全策略及解锁条件一览

策略名称	效果	消耗自由之翼	解锁条件
训练强化周	获得经验值增加	5	初期
装备整修强化周	瓦斯与刀刃消费量减少	3	初期
兵员休假	下次战斗时同伴能力略微上升	3	初期
清扫强化周	友好度和声望容易上升	5	里维友好等级4
野炊	下次战斗时同伴能力上升	5	阿尔敏友好等级4
兵团购买部拍卖会	兵团购买部商品价格下降	5	汉尼斯友好等级5
募款活动	任务获得的兵团资金增加	7	萨克雷友好等级5
表扬与惩罚	根据评价报酬提升程度变大	3	萨克雷友好等级8
编组资材采掘班	能够自动采掘资材	5	奇兹友好等级8
编组资材回收班	任务获得的资材增加	5	马可友好等级1
编组巨人捕获班	可以自动捕获巨人	8	马可友好等级3
战斗记录分析	任务获得的经验值上升	7	艾尔文友好等级4
巨人研究奖励	巨人的研究值更容易上升	5	汉吉友好等级6
动物爱护周	战斗时军马性能大幅提升	2	里柯友好等级5
战斗物资补充	任务中可携带的道具数量提升	10	艾鲁多友好等级4
提升设置据点的技术	据点耐久增加	5	昆达友好等级4
隐密战斗训练	巨人警戒度不容易上升	5	达兹友好等级8
城墙教的祈祷	可能会发生好事（效果暂不明）	3	尼克司祭友好等级4
商会老板流处事术	持有物品卖价上升	8	商会老板友好等级5
决战准备	兵团的各种能力提升	20	皮克希斯友好等级8

军备增强

可以对设置在战场上的据点进行强化，消耗自由之翼较多，但效果是永久性的。最初各类据点只能强化到 Lv2，但是与一部分角色的友好等级上升到某一程度后，可以解锁据点等级 Lv3 的强化。

附：据点等级Lv3强化的解锁条件

据点种类	解锁条件
补给系据点	汉尼斯友好等级Lv8
辅助系据点	里柯友好等级Lv8
采掘系据点	奇兹友好等级Lv8
攻击系据点	皮克希斯友好等级Lv8

自由之翼量表

在游戏流程进入第二章，正式成为调查兵团的一员后，就能获得身为士兵的身分，在战斗中有良好表现，或是在日常部分中协助有烦恼的人，警告偷懒的士兵等，就能获得声望，画面右上角的自由之翼量表也会逐渐累积，当身声望累积到最大值之后，就会获得一个自由之翼，自由之翼是用来进行兵团营运和训练所修炼的重要资源，需要玩家慎重使用。



训练所

在训练所可以通过消耗自由之翼量表，来接受提升基础状态值的训练，训练有个人训练和共同训练两种，个人训练可以通过消耗更多的自由之翼量表来增加成功几率，只要自由之翼足够就能确保成功，而共同训练则需要一名搭档配合，其成功率是根据搭档是否擅长及友好等级出现变动，搭档的友好等级较高的话，会偶尔出现大成功，具有一定搏运气性质。进行训练后，该训练的修炼度会依照结果上升，每当修炼度达到一定数值后，在该修炼中所锻炼的基础状态就会上升，修炼度达到最大后就无法再提升能力了。训练课程共有 3 种，立体机动训练提升力量和体力；对人格斗训练提升速度和灵敏度；课堂学科提升集中力与统率力。



调查任务

调查任务是独立于主线剧情，可以当作是一个提供给玩家练级、刷钱、刷好感度、刷素材的自由游玩模式，进入第二章后，主人公可以从负责调查任务的 NPC 处接受任务，之后就可以开始调查任务，调查任务由数个大关卡构成，每一个大关卡内又分若干个小关卡，玩家必须从低难度的关卡开始攻略，完成大关卡内的全部小关卡后就能扩大调查范围，解锁新的关卡，其中完成任意一个小关卡后可以选择继续战斗或是返回营地，若选择不返回兵营而进行连续战斗，那么在经验值和报酬方面也会获得相应的连战奖励。

同时玩家在日常活动中和角色互动时，可以按△键邀请该角色一同出击调查任务，一起出击的同伴友好度会提升，但只能邀请已经追加到调查日志页面的角色一同出击。



剧情模式全关卡攻略要点

序章

序 恶梦

本作序章以捕获女巨人作为开端，按照系统指示一路前行追击女巨人即可，一段时间后进入剧情，战斗结束。

第1话 第104期训练兵团

主线任务流程：

①按照右上角的系统指示行动即可，到达红色的信号弹的对应场所，之后出现目标训练用的巨人模型，依然按照右上角的系统指示行动，没有接触过前作的玩家需要利用这个机会尽快掌握立体机动的战斗方式，破坏模型后继续向下一个信号弹指示的目标地点移动。

②到达目的地后出现大型训练用巨人模型，大型训练用巨人模型的区别在于身上不止一个可锁定部位，玩家在锁定敌人之后可以用左摇杆来调整锁定部位，破坏数个模型再度向信号弹指示的目标地点移动即可完成本话剧情。



③最终任务是在 5 分钟内尽可能击破多的目标，如果本关综合评价达成 S 以及最终任务排名超过莱纳的话，在后面的剧情中玩家的成绩会变成第一名，并获得相应奖杯。

第2话 夜间试炼

主线任务流程：

①本关会有据点设置和使用道具的教学，前往设置据点的地方按○键，并用左摇杆选择设置的据点种类，触发下一个主线任务后再前往另一处可设置据点的场所设置据点即可，考虑到后续攻略的便利建议设置在中央附近。

②据点设置完成后，向目标地点进发，到达目的地后向同伴发出指示，攻击训练用巨人模型，破坏场上 4 个训练用巨人模型即可。

③之后场地上会出现 20 个巨人模型，用好队伍指令尽可能多地破坏巨人模型吧。

解锁要素：

①可以开始游玩另击模式。

②在战斗中可使用道具回复药、闪光弹。

第一章

第1话 重逢

主线任务流程：

①本话开始后会有战斗方面的教学，玩家会了解到和巨人战斗的初步技巧以及巨人警戒度、回避动作、钩驱动等系统要素，配合艾连一起打倒眼前的巨人即可。战斗后会发生巨人入侵的动画，万一被巨人攻击到，体力不足时按下方向键↑使用回复药即可。

②柯尼和莎夏成为同伴，继续讨伐附近的巨人，按照膝盖→后颈的顺序锁定，断腿后再砍后颈击破巨人。

③艾连离队，托马斯和米娜成为同伴，最后和大型巨人战斗，这一战可以当成钩驱动的教学练习，并没有必要和敌人硬拼。

解锁要素：

①在战斗中可以设置自动炮台 Lv1。

第2话 初阵

主线任务流程：

①本战会有队伍编制、奇袭攻击、副任务与队伍行动等系统要素的教学，玩家需要尽快熟悉这些要素以便于后续的战斗。首先要做的事情就是和尤米尔会合并使其成为同伴，前往尤米尔所在的屋顶，靠近她后按○键使其成为同伴即可。柯尼和克里斯塔也会随主人公一起战斗。

②使用奇袭攻击消灭进入托洛斯特区的巨人，在远处使用望远镜瞄准巨人，待出现奇袭攻击提示后按△键发动，当主人公冲刺到巨人旁边且时机恰好时按下△键攻击可以对巨人造成巨大伤害（普通以下难度基本秒杀）。

③从本关起会出现副任务，会看到地图上出现绿色感叹号标志，这就是和主线任务无关的副任务，完成与否虽然不会影响主线剧情的进展，不过可以获得道具或同伴之类的好处，对关卡攻略有很大帮助。

④前往信号弹所在位置，和训练兵34班一起讨伐巨人，之后撤回托洛斯特区本部，击破本部周围的巨人后可以在本部进行补给。

⑤BOSS级大型巨人出现，触发本话最终任务，需要先攻击巨人身上发出绿光的部位削减其精力，在其进入虚弱状态后全力攻击其后颈或破坏部位，一定要看准了再发动攻击，活用同伴的小队技能以及回避后的钩驱动攻击可以有效削减BOSS的精力。

副任务：

①讨伐大型巨人，救援训练兵。

②讨伐大型巨人，救援训练兵。

③讨伐大型巨人，救援驻扎兵。

解锁要素：

①在另击模式中可使用约翰。

第3话 少女目睹的世界

主线任务流程：

①和莱纳、贝尔托特、亚妮组队救援三处驻扎兵，打倒攻击的巨人后，驻扎兵会设置补给据点Lv3。本战开始会出现奇行种，其行动规律比起一般巨人更为多变，建议玩家和奇行种交战时优先断腿以削弱其行动能力。

②之后莱纳、贝尔托特、亚妮三人离队，前往地图上的目标位置发生剧情，伊安会成为同伴，之后需要在4分钟内保护村民避难，如果村民全部被巨人捕食会导致失败，迅速击破附近的巨人以完成任务。

③伊安离队，主人公和米卡莎一同前往前线迎击敌人，到达目的地后约翰会成为同伴，之后先聚集周围的同伴，再击破托洛斯特区本部附近的敌人，本战要时刻留意托洛斯特区本部的耐久度，防卫对象受到攻击时耐久度会降低，一旦归0即任务失败。因此最好优先清理掉防卫对象周围的敌人再去处理其他副任务。

④最终任务为讨伐BOSS大型奇行种，最好事先确保队伍里有米卡莎等强力同伴，之后利用同伴的小队行动削弱BOSS的精力，使其进入虚弱后全力攻击其后颈即可。

副任务：

①和马可一起讨伐大型奇行种，完成后可获得补给物资。

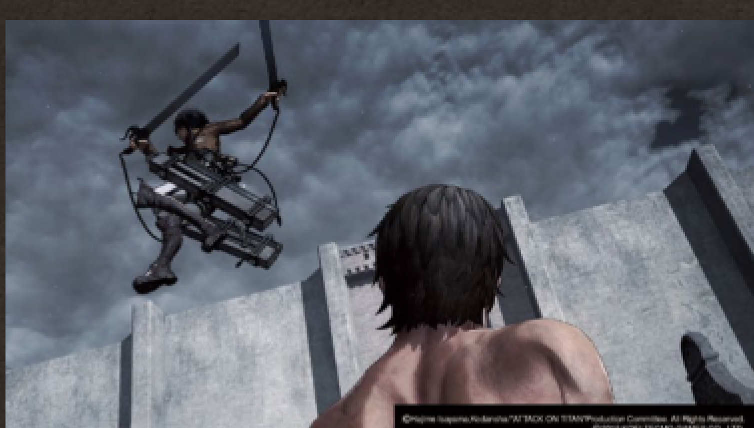
②和柯尼一起讨伐大型奇行种，完成后柯尼加入。

③和莎夏一起讨伐大型奇行种，完成后莎夏加入。

④和米卡莎一起讨伐大型奇行种，完成后米卡莎加入，米卡莎是非常强力的同伴，如果队伍已满的话建议用她替换掉较弱的同伴。

解锁要素：

①在另击模式中可使用克里斯塔。



第4话 咆哮

主线任务流程：

①艾连会巨人化，和巨人艾连一起讨伐托洛斯特区本部周围的巨人，马可会加入队伍，可以趁此机会先聚集一下同伴。

②之后是护卫柯尼和莎夏，可以先完成一下副任务，顺便清理掉挡路的敌人。

③马可离队，前往目标地点，之后约翰、贝尔托特、亚妮、莱纳加入队伍，与大型奇行种展开战斗，击破后过关，需要留意艾连的耐久度。

副任务：

①讨伐大型奇行种，救援训练兵，完成后可建成自动炮台Lv3。

②讨伐大型奇行种，救援训练兵，完成后可建成自动炮台Lv3。

③讨伐大型奇行种，救援训练兵。

④讨伐大型奇行种，救援训练兵。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用柯尼。

②在战斗中可以设置手动炮台Lv1。

③在战斗中可使用道具决战的狼烟。

第5话 伤

主线任务流程：

①阿尔敏成为同伴，先清理托洛斯特区内的巨人，可以先完成同时出现的副任务，之后再慢慢消灭主线任务需求的巨人。

②前往信号弹指示的位置，在约翰的修理期间保护好约翰，由于约翰一旦死亡就会Game Over，所以优先击破约翰周围的巨人，之后护卫其前往目标地点。途中会有两次出现巨人挡路，击破即可。

③先清理其他副任务，可以分别让贝尔托特和莱纳加入，之后战斗会轻松不少，前往信号弹指示位置，击破袭击艾连的巨人。在巨大岩石附近的据点位置设置好自动炮台会比较有效，最后BOSS出现，阿尔敏离队，米卡莎加入，利用米卡莎、贝尔托特、莱纳等人的小队行动快速削减其精力槽后将之击倒。

副任务：

①讨伐大型奇行种，救援莎夏等人。

②掩护莎夏等人设置据点，完成后可建成补给据点Lv3，同时莎夏和达兹会加入。

③讨伐大型奇行种，救援贝尔托特，完成后贝尔托特会加入。

④讨伐大型奇行种，救援莱纳，完成后莱纳会加入。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用莎夏。

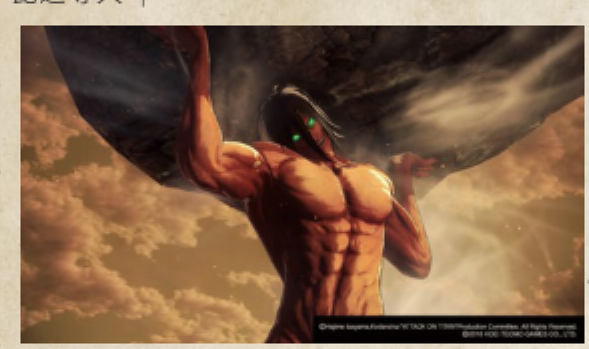
第6话 原始的欲望

主线任务流程：

①里柯会成为同伴，巨人艾连会慢慢向城墙的大洞移动，玩家需要操作主人公迅速将靠近他的巨人一一击破，掩护其顺利移动到城墙边。

②接下来需要和兵长里维一同消灭残余的巨人，作为本作的最强同伴（S+级别），里维的队友行动非常强力，不过相应的冷却时间也非常长，建议放在关键时刻使用。

③在清理残余巨人时最好把其他几个副任务都完成，可以让里维班的同伴欧鲁、佩托拉、昆达等人加入，最后会出现两只BOSS级大型奇行种，充分利用好里维、佩托拉、欧鲁等人的队友行动削减其精力，可迅速将之击破。



副任务：

①和欧鲁一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台Lv3，同时欧鲁加入。

②和佩托拉一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台Lv3，同时佩托拉加入。

③和昆达一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台Lv3，同时昆达加入。

④和艾鲁多一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台Lv3。

解锁要素

①在战斗中可以设置采掘据点Lv1。

第二章

第1话 调查兵团

主线任务流程：

①本战开始后玩家可以使用马匹作为交通工具，由于在平原地形立体机动装置的使用会受到很大限制，因此在进行长距离移动时就需要多多依赖马匹了。同时之后出现的 BOSS 级巨人的弱点部位在受到一次攻击后有可能会变成其他部位，玩家在战斗时一定要看准了机会再出手。

②汉吉成为同伴，和汉吉一起消灭城墙周围的巨人，可先完成副任务让莫布利特和纳拿巴加入，战斗难度会降低不少。

③继续完成副任务让吉尔迦加入，逐步消灭道中的敌人，前往目标地点后里维会加入，继续击破出现的大型奇行种后，2 只 BOSS 级大型奇行种会出现，攻击时注意其弱点部位，用好里维的队友行动削减精力，击破后过关。

副任务：

①讨伐巨人，救援莫布利特，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时莫布利特加入。

②讨伐巨人，救援纳拿巴，完成后可建成补给据点 Lv3，同时纳拿巴加入。

③讨伐巨人，救援吉尔迦，完成后可建成挖掘据点 Lv3，同时吉尔迦加入。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用欧鲁、昆达。

第2话 巨人捕获作战

主线任务流程：

①本关开始后会有捕获巨人的教学，为了日后巨人研究所的升级以及鉴赏室图鉴的开启，玩家不妨在战斗中多捕获一些巨人吧，捕获用的捕获枪也可以从补给据点补充。

②汉吉和莫布利特成为同伴，之后在 4 个据点设置处中选择两处打倒巨人，可以建成前线基地 Lv3，同时触发副任务①②，完成副任务①②的话能够继续触发副任务③④。

③接下来先击破周围的敌人，之后使用捕获枪陆续捕获小型奇行种和中型奇行种，需要先按 L2 键切换到第二道具栏才能使用捕获枪，小型奇行种可以直接捕获，中型奇行种需要先断其双腿后才能捕获。

④里维成为同伴，又会出现 2 只 BOSS 级大型奇行种攻击我方，击破后过关。

副任务：

①和艾鲁多一起讨伐巨人，完成后艾鲁多加入。

②和昆达一起讨伐巨人，完成后昆达加入。

③和佩托拉一起讨伐巨人，完成后佩托拉加入。

④和欧鲁一起讨伐巨人，完成后欧鲁加入。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用佩托拉、艾鲁多。

②在战斗中可以设置爆击据点 Lv1。

③在战斗中可使用道具捕获枪。

第3话 兵站据点设置任务

主线任务流程：

①米可成为同伴，需要在 4 个指定地点设置据点，由于设置据点需要消耗信号弹，所以身上至少要留下 4 个信号弹来确保达成过关要求。设置完第 1 和第 2 个据点后会触发副任务，玩家可以根据副任务的位置和距离来判断是否需要第一时间去完成。

②纳拿巴和吉尔迦加入，一起击破设置据点地点的巨人，同时还会进一步触发新的副任务。

③最后又会出现 2 只 BOSS 级奇行种，最好优先击破兵站据点周围的巨人，再去对付 BOSS。

副任务：

①讨伐巨人，救援佩托拉，完成后获得设置信号弹。

②讨伐巨人，救援欧鲁，完成后获得设置信号弹。

③讨伐巨人，救援艾鲁多，完成后获得设置信号弹。

④讨伐巨人，救援昆达，完成后获得设置信号弹。

⑤讨伐巨人，救援汉吉，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时汉吉加入。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用纳拿巴、吉尔迦。



第4话 实验

主线任务流程：

①先完成副任务使佩托拉和欧鲁加入，之后击破来犯的巨人。由于本关是下雨天气，在战场上建设挖掘据点的话可以在战后获得素材风雨结晶。

②继续清理副任务，使艾鲁多和昆达加入，之后保护艾连移动到目标地点，之后会出现不少新的敌人，和巨人化的艾连一起消灭敌人吧。

③本战最后会出现 3 只 BOSS 级大型奇行种，巨人艾连能够有效地削弱 BOSS 的精力槽，但是其本身过分活跃的行动对玩家使用立体机动攻击 BOSS 也会造成非常的阻碍，战斗时需要时刻注意。

副任务：

①和佩托拉一起讨伐巨人，完成后佩托拉加入。

②和欧鲁一起讨伐巨人，完成后欧鲁加入。

③和艾鲁多一起讨伐巨，完成后艾鲁多加入。

④和昆达一起讨伐巨人，完成后昆达加入。

⑤讨伐巨人，救援莫布利特，需要先完成副任务④才能触发，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时莫布利特加入。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用汉吉。

②在战斗中可以设置前线基地 Lv1。

第三章

第1话 第57次墙外调查

主线任务流程：

①本战开始敌人的强度有比较明显的上升，因此在第二章结束后玩家需要尽量提升手上的装备。战斗开始后米可成为同伴，玩家需要在 3 分钟内讨伐诸多巨人为后续部队打开通路，由于同时还会触发两个副任务，因此时间相当紧迫，建议先放弃设置据点，优先击破目标敌人以及完成副任务，推荐使用道具决战的狼烟提升输出。

②后续部队出现后，掩护柯尼、莎夏等 NPC 到达目标地点，随后最终任务的 BOSS 大型奇行种出现，击破后过关，建议在 BOSS 出现的场所设置自动炮台协助战斗，利用闪光弹等道具可以有效干扰敌人的攻击。



副任务：

①和吉尔迦共同讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时吉尔迦加入。

②和纳拿巴共同讨伐巨人，完成后纳拿巴加入。

③和佩托拉共同讨伐巨人，完成后佩托拉加入。

第2话 女巨人

主线任务流程：

①和班长一同前往目标地点，清理掉三个地点的巨人即可。充分利用好奇袭攻击及火炎瓶道具可以对巨人造成巨大损伤。

②前往信号弹位置所在地，建议先完成副任务，可以开启新的补给据点以补充物资。下来先后营救约翰和莱纳，同时还会触发新的副任务。

③大批巨人出现，将之全部击破，救援阿尔敏，最后与BOSS谜之巨人战斗时，先削减其精力槽使其进入虚弱状态，之后使用小队指令技能和火炎瓶等手段全力攻击其后颈，一举将之击破。

副任务：

①和纳拿巴共同讨伐巨人，完成可建成补给据点Lv3。

②和吉尔迦共同讨伐巨人，完成后可建成补给据点Lv3。

③讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3并获得设置信号弹。

④讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3并获得设置信号弹。

⑤讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3并获得设置信号弹。

第3话 紧咬不放

主线任务流程：

①克里斯塔会加入队伍，和克里斯塔一同寻找艾连的踪迹，前往各个目标地点的途中还会触发一连串副任务，可以顺带将副任务全部清理。

②协助佩托拉和巨人战斗，佩托拉会加入队伍，同时克里斯塔离队，战斗结束后前往目的地，护卫艾连前往目标位置，并将路上挡路的敌人全部消灭，本关结束。

副任务：

①讨伐巨人，救援柯尼，完成后可建成自动炮台Lv3。

②和莎夏一起讨伐巨人，完成后可建成补给据点Lv3。

③和贝尔托特一起讨伐巨人，完成后可建成补给据点Lv3。

④讨伐巨人，救援尤米尔，完成后可建成自动炮台Lv3。

⑤讨伐巨人，救援米卡莎，完成后可建成自动炮台Lv3。



第4话 舍弃的决心

主线任务流程：

①阿尔敏和约翰会加入队伍，首先集中精力消灭接近森林的诸多奇行种，由于敌人数量众多，所以建议活用决战的狼烟好和火炎瓶等道具，同时不要忘记召集其他同伴。

②之后巨人会继续进入森林内部，优先击破森林内部的巨人，森林中大量的树木会对我方的立体机动操作有一定的妨碍，消灭一定数量的敌人后会发生剧情，继续向森林内部移动。

③大批巨人会围攻被捕缚的女巨人，玩家需要在5分钟内尽量打倒敌人保证女巨人的耐久没有减至0，由于巨人的数量非常多，玩家无论是移动还是攻击都会受到极大的干扰，此时不妨故意让目标巨人的警戒度提升进入危险区，在危险区域期间内周围其他巨人的动作都会停止，因此反而有利于我方的战斗。

副任务：

①讨伐巨人，救援克里斯塔，完成后可以建成自动炮台Lv3。

②讨伐巨人，救援尤米尔，完成后可以建成自动炮台Lv3。

③和纳拿巴一起讨伐巨人，完成后可以使纳拿巴加入。

④和吉尔迦一起讨伐巨人，完成后可以使吉尔迦加入。

第5话 选择与结果

主线任务流程：

①由于艾连一旦死亡就会导致失败，因此在完成副任务①后需要立刻前去支援被巨人围攻的艾连。由于目前暂时无法打倒女巨人，因此不用特意在其身上浪费火力。

②艾连巨人化后和艾连一起协力击破女巨人，如果物资不足则第一时间去附近的补给据点进行补给即可。建议在女巨人附近设置自动炮台和前线基地以辅助战斗。

③里维加入，消灭掉周围的巨人后，再度和女巨人决战，时间限制5分钟，加之同时还会触发新的副任务，因此相当紧张，在一周目装备和技能尚不完善的情况下要获得S评价难度较高，建议适当放弃副任务，优先过关为上。等通关后在武器、据点及技能方面进行相当程度的强化后再来挑战。

副任务：

①讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点Lv3，并使调查兵成为同伴。

②讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点Lv3，并使调查兵成为同伴。

③讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3，并使调查兵成为同伴。

④讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3，并使调查兵成为同伴（四个副任务内容一样）。

第6话 战士动摇了

主线任务流程：

①阿尔敏和约翰成为同伴后，追击女巨人，之后需要破坏女巨人的身体部位阻止其逃跑，不过此时无论如何攻击女巨人都会失败，静待一段时间触发剧情后，米卡莎加入队伍，触发和巨人艾连共同讨伐女巨人的最终任务。

②这里的战斗主要依靠艾连来削减女巨人的精力槽，之后利用队友以及火炎瓶的道具一举击破女巨人。同样推荐在女巨人附近设置自动炮台和前线基地来辅助战斗。女巨人的动作模式和杂兵巨人有很大差别，不仅行动敏捷且攻击力相当强，一旦被其击中一定要第一时间使用回复药补充体力。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用亚妮。

②在战斗中可以设置驻扎据点Lv1。

第四章

第1话 野兽巨人

主线任务流程：

①米可、纳拿巴、吉尔迦和调查兵成为同伴，需要在1分30秒内击破2只目标巨人，注意本关不能让104期训练兵的相关角色死亡，否则会导致失败。

②击破敌人后米可会离队，玩家需要掩护104期训练兵众人撤退，尽快向目的地移动并设置据点，这样可以回避在撤退路线上的战斗，不过设置完据点后会刷新新的巨人袭击据点，尽早击破。

③和米可再度会合，纳拿巴与吉尔迦离队，新的调查兵NPC会成为同伴，建议先完成副任务①②后再和米可会合，之后与其协力继续讨伐出现的巨人，米可离队，同时3只BOSS级大型奇行种出现，各个击破后过关，记住其出现位置提前设置好自动炮台会比较有利。



副任务：

①讨伐大型奇行种，掩护村民，完成后可获得设置信号弹。

②讨伐大型奇行种，掩护村民，完成后可获得设置信号弹。

③讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。

④讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用米可。

第2话 我回来了

主线任务流程：

①前往信号弹目的地并讨伐中型巨人，本战要时刻注意作为保护目标的儿童，尽量不要让任何巨人接近她。

②完成副任务①后会触发在2分钟内击破撤退路线上的2只巨人的任务，事件还算充裕，自后达兹和驻扎兵加入队伍，在限制时间内迅速击破桥周围的3只巨人。

③继续保护儿童到达目标地点，最后会出现大型奇行种阻拦，不过不靠近大型奇行种的话它是不会行动的，因此在这个阶段可以不管要保护的儿童，先去清理掉其他副任务也没关系，不过要注意对最后的大型奇行种造成一定程度的伤害后，其他巨人就会行动起来向儿童逼近，因此需要尽快击破奇行种过关。

副任务：

①讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。

②讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。

③和驻扎兵一起讨伐大型奇行种。

④和调查兵一起讨伐大型奇行种。

⑤和调查兵一起讨伐巨人，完成后可获得设置信号弹。

第3话 东防卫线

主线任务流程：

①开始里柯加入成为同伴，玩家需要全力防守好本部，坚守5分钟或者将所有出现的巨人消灭都可以完成任务。不过在打倒一定数量的巨人后，会有5只新出现的巨人直扑本部，需要留意。可以先完成两个副任务，会获得本部耐久提高的有利效果。

②护送汉尼斯前往信号弹指示处，途中会有3只大型奇行种挡路，击倒即可，之后汉尼斯加入，获得信号弹后在3个据点设置处设置据点。

③最后面对的敌人依然是3只BOSS级大型奇行种，在和BOSS战斗的同时，玩家也要注意消灭入侵本部的其他巨人，保护好本部不被破坏。

副任务：

①讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后可建成补给据点Lv3。

②讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后可建成补给据点Lv3。

③讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后驻扎兵会帮忙吸引巨人。

④讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后驻扎兵会帮忙吸引巨人。

第4话 厄特加尔城

主线任务流程：

①本战有一定难度，建议在进入关卡前先将自动炮台、前线基地、补给据点等都升到Lv2。战斗开始后纳拿巴和吉尔迦会加入，在古城周围击破一定数量的敌人并完成副任务①，之后再往北击破出现的5只巨人。

②本关的核心难点是在击破敌人完成任务的同时，保护高塔不被巨人攻破，古城的高塔作为本关的防卫对象，位置处于战场中心，很容易吸引到多数敌人的火力，因此一周目装备和技能不够完善的情况下可以考虑放弃S评价和副任务，专心保护高塔。

③下一个主线任务是在5分钟内在古城周围的四个目标位置设置据点，要先打倒目标位置的巨人才会出现据点设置处，如果任务未能完成那么高塔的耐久力会大幅下降，对过关非常不利。

④最终任务是和新敌人——野兽巨人战斗，优先击破其周围的杂兵，保护好高塔后再对付野兽巨人，野兽巨人血量比较高，针对其后颈活用火炎瓶和决战的狼烟等道具全力攻击吧。BOSS对玩家的警戒度进入危险状态后可以迅速使用闪光弹来解除。

副任务：

①和调查兵共同讨伐巨人，完成后调查兵加入队伍。

②和调查兵共同讨伐中型奇行种，完成后调查兵加入队伍。

第5话 真正的名字

主线任务流程：

①本战开始尤米尔会巨人化，和尤米尔一起击破本部周围的巨人，不过如果目标是S评价的话那么需要尽量击破较远处的更多巨人。

②汉吉会加入队伍，不过本战汉吉若死亡也会导致失败，要注意。一开始没有据点设置处可能会有些吃力，不过只需要消灭初期古城周围的敌人后就可以设置据点了。

③最终任务为消灭场上所有巨人，同时会触发不少副任务，完成后可以让一部分同伴加入并建设起对应据点。

副任务：

①讨伐巨人，救援柯尼，完成后艾连成为同伴。

②讨伐巨人，救援莱纳，完成后阿尔敏成为同伴。

③讨伐巨人，救援克里斯塔，完成后米卡莎成为同伴，同时能建成自动炮台Lv3。

④讨伐巨人，救援贝尔托特，完成后莫布利特成为同伴，同时能建成自动炮台Lv3。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用尤米尔。

②在战斗中可以设置制造据点Lv1。



第五章

第1话 叛变的战士

主线任务流程：

①本战开始无法使用立体机动，目标是沿着城墙前进靠近超大型巨人。超大型巨人会定时释放蒸汽阻碍玩家前进，在释放蒸汽时需要用城墙上的瓦砾作为掩体保护自己不被蒸汽往反方向推。

②一段时间后超大型巨人停止释放蒸汽，同时会扔出大量的飞石，此时就是玩家前进的机会，前进时留意地上的影子，不要被巨人扔出的石砸到。万一被砸到了及时使用回复药即可。超大型巨人扔完石头后又会开始喷射蒸汽，迅速跑到瓦砾后躲藏，由此循环即可，靠近超大型巨人后战斗进入下一阶段。

③米卡莎加入队伍，和新敌人盔甲巨人战斗。敌人的攻击力和攻击范围都比较大，注意及时回避。战斗方法还是先攻击弱点部位，削空精力槽后猛攻其后颈即可，锁定后颈时配合米卡莎的队友行动可以造成巨大伤害。



第2话 突击

主线任务流程：

①首先一边搜索艾连，消灭有标记的目标巨人，之后和艾尔文协力，需要在5分钟内将被标记的目标奇行种全部消灭，有余力的话建议清理掉副任务。

②最终任务是和讨伐尤米尔，还是建议把其他的杂兵都先消灭排除干扰。尤米尔攻击力颇强，飞扑攻击威胁较大，玩家需要优先注意好回避。如果能比较熟练使用钩驱动反击的话能够制造出不少攻击机会，也别忘了在战斗场地附近设置自动炮台和前线基地来辅助战斗。

副任务：

①护送调查兵至目标地点，注意击倒途中拦路的中型奇行种和大型奇行种，完成后可建成补给据点Lv3。



②护送调查兵至目标地点，注意击倒途中拦路的中型奇行种和大型奇行种，完成后可建成补给据点Lv3。

③讨伐大型奇行种，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3，同时可使调查兵加入。

④讨伐大型奇行种，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3，同时可使调查兵加入。

解锁要素：

①在另击模式中可以使用艾尔文。

第3话 嘶吼

主线任务流程：

①阿尔敏和约翰加入后，首先可以清理一下各个副任务，之后前往信号弹位置所在地搜索艾连的情报，到达目的地后和巨人战斗。

②继续向第二、第三个信号弹位置所在地进发，继续在信号弹位置所在地和巨人战斗，最后找到艾连，需要在3分钟内保护艾连的耐久不被削减到0，消灭掉一部分巨人后回触发新的副任务，建议完成。

③最终任务是与BOSS盔甲巨人战斗，由于战斗场地周围有大量可设置据点的位置，因此玩家有充足的物资保证。阿尔敏在队伍中也能够让玩家多次使用决战的狼烟，配合自动炮台、前线基地等据点一举将盔甲巨人击败吧。BOSS对玩家的警戒度进入危险状态后可以迅速使用闪光弹来解除。

副任务：

①讨伐巨人，救援克里斯塔，完成后克里斯塔、柯尼、莎夏加入。

②讨伐巨人，救援宪兵，完成后宪兵加入。

③讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后宪兵加入。

④讨伐巨人，救援宪兵，完成后宪兵加入。

⑤讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点Lv3，调查兵加入。

⑥讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点Lv3，调查兵加入。



终章 无名英雄

主线任务流程：

①作为剧情模式的最后一关，本关的形势可谓非常严峻，首先需要在6分钟内防守四处最终防卫据点，敌人会从地图向各处最终防卫据点发动进攻，远处还会出现野兽巨人，不断使用投石攻击玩家。如果以高评价为目标攻略本关的话，需要在一开始就做好具体规划才行。

②战斗开始后从左手方向开始行进，在据点设置的地点设置下自动炮台，完成副任务①②，战斗开始6分钟后发生剧情，超大型巨人出现并开始向城墙外侧移动，如果不慎让超大型巨人移动到目标指示位置同样会导致Game Over。

③副任务③的攻略是一个难点，虽然完成副任务③击破野兽巨人的话可以停止其投石攻击并让里柯加入，但是野兽巨人血量很高，如果和野兽巨人战斗浪费太多时间的话，就有可能无法阻止超大型巨人逃走而导致Game Over。因此玩家需要事先通过调查任务和角色个人事件来尽量强化自己的装备、技能等，确保能短时间内速杀野兽巨人，否则的话还是建议放弃这一副任务，建议用好火炎瓶和决战的狼烟等道具。

④完成副任务③后前往副任务④的位置，途中可以设置驻扎据点，完成副任务④后迅速折回湖泊方向，前往自己最初设置自动炮台的地方，完成副任务⑤，打倒敌人后可以将自动炮台重建为补给据点来补给屋子，同时清理掉最终防卫据点附近的敌人。



⑤此时玩家应该还有比较充裕的时间来对付超大型巨人，从城墙的缺口进入城内。对付超大型巨人的攻击顺序是膝盖×2→大腿×2→腹部×2→后颈，总共7个部位。

⑥击破超大型巨人后发生剧情，再度和盔甲巨人决战，如果之前完成了副任务③的话，此时野兽巨人又会复活并触发副任务⑥，玩家需要再次打倒一遍野兽巨人。和盔甲巨人的战斗与之前相比并没有太多特别之处，注意任务一开始及时使用钩绳回避盔甲巨人的突然攻击即可。

副任务：

①讨伐巨人，确保最终防卫据点的设置地点，完成后可建成自动炮台Lv3，同时宪兵会加入。

②讨伐巨人，救援约翰和柯尼，完成后可建成自动炮台Lv3，同时约翰和柯尼会加入。

③和里柯一起讨伐野兽巨人，完成后敌方投石攻击会停止，同时里柯加入。

④讨伐巨人，救援阿尔敏和莎夏，完成后阿尔敏和莎夏会加入。。

⑤讨伐巨人，救援马洛和希琪，完成后马洛和希琪会加入。

⑥讨伐野兽巨人，需要完成副任务③才能触发。

解锁要素：

①在另击模式中可使用莱纳、贝尔托特。

②在战斗中可以设置进击的据点。



通关后解锁要素



■进击据点的设置与莱纳、贝尔托特两名角色在另击模式中的使用

进击据点的作用是能够增加对巨人的伤害，无论是重新挑战剧情模式的 S 级评价、高难度调查任务还是地狱模式的攻略都非常有用。

■通关后的日常部分

通关后读取剧情模式的记录，玩家会回归日常部分，同时主线剧情也不再会有新的进展，玩家可以继续游玩各个调查任务或是通过回顾过去任务来补完主线任务里的 S 评价，提升和其他角色的好感。另外通关后的日常部分中会触发一些新的角色对话，不过这些对话并非固定发生，玩家可以通过出击完成调查任务来反复刷新。另外购买部也会追加新的装备和军马。

■营救剧情模式中的阵亡角色

在通关后的日常部分中通过回顾过去的任务，重新出击某些剧情角色阵亡的主线关卡时，会触发新的特殊营救任务（提示图标为黄色而非绿色），完成后可以救下这些原本阵亡的剧情角色，之后他们也会出现在通关后的日常部分，玩家便可以继续提升其好感，观看个人剧情并学习技能了。可以营救的角色全部共 13 人，具体如下：

①托马斯、米娜

关卡为一章 2 话“初阵”，在流程终盘会触发营救任务。

②伊安、米塔比、马可

关卡为一章 6 话“原始的欲望”，伊安和米塔比的营救任务在序盘触发，而马可的营救任务则在终盘触发。

③欧鲁、佩托拉、昆达、艾鲁多

关卡为三章 5 话“选择与结果”，建议触发营救任务后先无视艾连，全力完成营救任务，营救任务的目标是打倒女巨人（一周目流程中开始女巨人不会受到伤害，不过通关后再打这关触发营救任务后就可以打倒女巨人了）。

④米可

关卡为四章 1 话“野兽巨人”，营救任务需要在之前护送 104 期生撤退时，全程第一时间设置据点回避途中的战斗，之后营救任务会在终盘触发，5 分钟内打倒野兽巨人即可。

⑤纳拿巴、吉尔迦

关卡为第四章第 4 话“厄特加尔城”，营救任务会在设置四处据点的任务过程中触发。

⑥汉尼斯

关卡为第五章第 2 话“突击”，营救任务在讨伐尤米尔的任务触发后才会出现，任务目标并非 BOSS 级敌人，直接捕获即可。



■紧急讨伐对象

前作中的紧急讨伐对象这一要素在本作也得以继承，通关后重新挑战剧情模式关卡或调查任务时，在系统界面按△键会看到有若干个“特殊任务”，完成这几个特殊任务的需求条件后，战场上就会出现一个被称为“紧急讨伐对象”的强力 BOSS，如果玩家击破了紧急讨伐对象，同时过关时本身也满足该关的 S 评价要求，那么该关综合评价会变成 SS，并且能获得只有在 SS 评价下才能获得的特殊报酬。

■地狱模式

地狱模式类似于前作的“真 · 进击模式”，可以理解为高难度的强化二周目模式。地狱模式可以继承剧情模式一周目的装备、技能，但是不继承角色好感，在地狱模式中如果通过提升角色好感等级获得了重复的技能的话，则会换算为 10000 资金。在地狱模式中敌人的攻防能力大幅度提升，而玩家的武器耐久和瓦斯存量的消耗速度也会大幅上升，同时也有很多只有在地狱模式下才能获得的稀有素材，因此推荐玩家在一周目将全部角色好感度刷满获得所有技能，并打造出足够强力的装备后再挑战二周目。

奖杯一览

本作奖杯设置类似于前作，依然充满着海量的刷刷刷内容，对于追求白金的玩家来说要花费的时间不会少就是了。

奖杯总数	40	铜杯	20	银杯	16	金杯	3	白金	1

杯种	奖杯名称	说明
白金	总有一天我们绝对会攻破……隐藏着真相的城墙	获得所有奖杯
铜	没问题……你继续努力吧	在剧情模式序章第1话的训练中获选为最优秀人员
铜	这一步对我们人类来说将会是一大进步	完成剧情模式第1章
铜	你眼里看到了什么？	完成剧情模式第2章
铜	这也没办法啊，这世界就是如此残酷	完成剧情模式第3章
铜	你……就抬头挺胸活下去吧	完成剧情模式第4章
铜	那种东西你想围几次我都可以	完成剧情模式第5章
银	那个士兵奋战到了最后一刻	完成剧情模式
铜	因为我对这个世界的真实面貌还一无所知	完成25%以上的调查任务
铜	现在自己该做什么	完成50%以上的调查任务
银	我答应你，我一定！！会消灭那些巨人！！！	完成所有调查任务
铜	这个人确实是不可多得的人才	任一章节获得S战绩评价
银	不战斗的话决不可能赢	剧情模式的所有章节皆获得S战绩评价
铜	好大……那家伙是什么……	第一次成功讨伐紧急讨伐对象
金	我要把他们全部驱逐！！从这个世界上……一个也不留！！	讨伐了剧情模式所有章节的紧急讨伐对象
铜	要跟巨人对抗，我们的情报总是不够	鉴赏室达成率达25%以上
银	如果有不明白的事，只要弄清楚就好	鉴赏室达成率达50%以上
金	外面的世界一定是墙内的好几倍大！	鉴赏室达成率达100%
银	喔……身手不错……	主角的等级达到MAX
银	抱歉……我是个天才	1个角色的阶级达到MAX
银	献出心脏吧！！	开启所有可使用角色
铜	第一次成功达成奇袭攻击	成功达成奇袭攻击
铜	应该可以！！宰了你了！！	用钩驱动讨伐巨人
铜	只要大家同心协力，一定能成功！	發动队友行动
银	能避开最糟糕的情况，真的是太好了……	帮助伙伴100次以上
铜	我已经可以完全控制自己了	回避巨人的攻击100次以上
银	我还要……杀更多……	讨伐数合计超过1000个
银	我的特技是……把肉削下來	身体部位总破坏次数超过2000次
铜	这是真正的敬礼！	拉拢伙伴的次数超过100次
铜	这个世界打从一开始就是地狱。	我军的死亡总数超过100次
铜	我很羡慕你们……有比自己性命更重要的东西……	副任务完成100次以上
铜	尽量避免对我们不利的战斗	战斗中设置据点100次以上
铜	你不用这么客气啦	提升友好阶级
银	少说蠢话了，我本来就很爱讲话……	1个角色的友好度达到MAX
金	当女神其实也还不赖呢	所有角色的友好度达到MAX
银	我可以拿这个吗？	赠送礼物50次以上
银	只要还肯奋战就不算输	使用自由之翼1000个以上
银	都给我闭嘴，全部投资在我身上就对了！！	花费的兵团资金超过100000
银	无论是什么训练只要认真执行……总有一天就能帮上人类的忙	所有训练的修练度达到MAX
银	那可是……超令人兴奋的喔	巨人研究所的等级达到MAX



XOne

盗贼之海		Microsoft Studios	
Sea of Thieves		动作冒险	美版
2018年3月20日	多人在线	无对应周边	
售价为59.99美元			

※Win 10 版同步发售

开发了 3 年之久的《盗贼之海》终于在 3 月 20 日如期和玩家见面，作为 XOne 平台今年推出的重磅作品，不少微软粉丝都对其寄予厚望，而在更早之前的 Beta 测试中本作凭借过硬的素质也收获了大多数玩家的好评。如今随着游戏的正式推出，这片海域也揭下了笼罩在它身上的最后一层面纱，下面就让我们一起扬帆起航，去探索这片辽阔、充满了无穷无尽传说和财富的海域吧。

文 北山杉 美编 雷普利

航行准备

系统篇

按键设置

键位	说明	键位	说明
左摇杆	移动/奔跑（按下）	RB	打开地图菜单
右摇杆	转向/观察	LT	瞄准/防御（装备弯刀时）/缩小地图
A	跳跃	RT	使用物品/开火/放大地图
X	互动	LS	冲刺
B	取消互动/装填弹药	方向键	打开预设对话（上）/打开动作选单（下）
Y	切换武器	BACK	游戏菜单
LB	打开物品菜单	START	声望和任务菜单



声望系统

本作是一款主打自由冒险的多人联机游戏，制作组并没有为游戏设置太多的目标，一切要素交由玩家之间进行互动展开。虽然没有等级概念，而且玩家角色的成长性被最大限度地削弱，但游戏还是有一套完善的提升机制来为玩家提供一系列的短期目标，这套机制便是本作的声望系统（Reputation）。

贸易公司



传奇海盗并不是一朝一夕便可成就，同样的，在本作中玩家也得从最普通的水手开始做起，一步步积累声望，最终成为叱咤风云的传奇海盗。每名玩家都拥有 3 种不同类型的声望，分别来自于掌管这片海域的 3 家贸易公司——金币囤积者（Gold Hoarders）、灵魂秩序（Order of Souls）和联合商会（Merchant Alliance）。

©2018 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

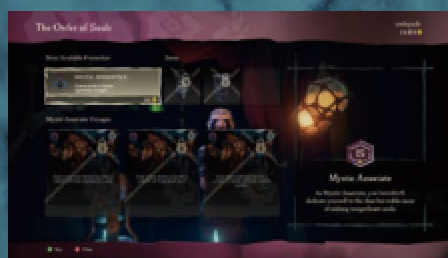
在出海前，玩家可以在港口找到这三家贸易公司的 NPC 代理人，从他们那里接受到各种各样的任务，完成这些任务并将任务过程中得到的宝藏出售给对应的贸易公司代理人，即可获得相应的金币奖励和声望经验值，当声望经验值累积到一定的程度便可提升玩家的声望等级。声望等级的上限为 50 级，除了按部就班地做任务外，玩家还可以通过出售航海途中额外得到的宝箱、攻打骷髅岛获得的战利品等道具来获取额外的声望经验值，加快声望等级提升的速度。除此之外，随着声望等级提升，玩家还可以从贸易公司代理人处购买或者升级具有该贸易公司专属外观的物品和工具。



贸易公司信息表			
贸易公司	可交易物品	可获取任务	专属物品和工具
金币囤积者	宝箱、稀有饰品	寻宝任务	指南针、铲子
灵魂秩序	骷髅头	赏金任务	酒杯、提灯
联合商会	鸡、猪、蛇、火药桶、补给箱	贸易任务	望远镜、怀表

声望等阶

随着声望等级的提升，玩家还可以从贸易公司代理人处花费一定数量的金币购买相应的声望等阶（Pormotions）。每解锁一个声望等阶，玩家便能获得一个称号（Title），随后便可在港口上的服装商店内免费进行购买。除此之外，声望等阶还能够让玩家接到难度更高、流程更加复杂的任务，例如，提升声望后便能从金币囤积者处购买到记载着深奥谜题的羊皮纸，这种类型的任务要比此前直接通过藏宝图来进行寻宝的任务要复杂得多，但与此相对的，玩家获得稀有宝箱的概率也会大大提升。



▲提升声望等阶是提高任务质量的惟一途径。

贸易公司声望等阶表		
金币囤积者		
声望等阶	需求等级	花费金币
Gold Picaroon	5	100
Gold Bucko	10	200
Gold Swabbie	15	300
Gold Hauler	20	400
Gold Buccaneer	25	500
Gold Seadog	30	600
Gold Magnate	35	700
Gold Captain	40	800
Gold Sovereign	45	900
Master Gold-Hoarder	50	1000
灵魂秩序		
声望等阶	需求等级	花费金币
Mystic Follower	5	100
Mystic Associate	10	200
Mystic Apprentice	15	300
Mystic Acolyte	20	400
Mystic Mercenary	25	500
Mystic Hunter	30	600
Mystic Chief	35	700
Mystic Captain	40	800
Mystic Grandee	45	900
Master of the Order	50	1000
联合商会		
Merchant Sailor	5	100
Merchant Mariner	10	200
Merchant Cadet	15	300
Merchant Bosun	20	400
Merchant Officer	25	500
Merchant Lieutenant	30	600
Merchant Commander	35	700
Merchant Captain	40	800
Merchant Admiral	45	900
Master Merchant	50	1000

奖章

除了尽可能地提高自己的声望等级外，游戏还在每家贸易公司的声望中添加了额外的奖章（Commendations），每个奖章都需要玩家达成对应的条件后才能解锁。按照解锁条件的不同，奖章被分为了 12 种，每种有 5 个等级，分别对应此种解锁条件下，完成难度从低到高的奖章，玩家总计可以获得 60 枚奖章。

每解锁一枚奖章，玩家都能获得额外的声望经验值，提升对应的声望等级，除此之外每解锁一枚等级为 5 的奖章，玩家还能获得一个额外的称号。



装备

根据用途不同，本作的装备可以分为工具和武器两类，当玩家进入游戏后，这两种装备便会自动出现在行囊中供玩家随时使用。如果对装备的外观不满意，玩家还可以在港口对应的商人处购买新装备，并在船舱内部的装备箱中对当前装备进行更换。

工具

工具可以被玩家随身携带，并且在探索的过程中给予玩家更多便利和帮助，玩家可以在港口的工具商人处购买和升级工具，随后返回船舱使用工具箱进行更换。除此之外，达到一定的声望等级后还可以在贸易公司代理人处购买到贸易公司专属工具。但不管是在商人处购买得到的新工具还是贸易公司专属工具，都只能改变工具的外观，并不会影响到该工具的具体性能。





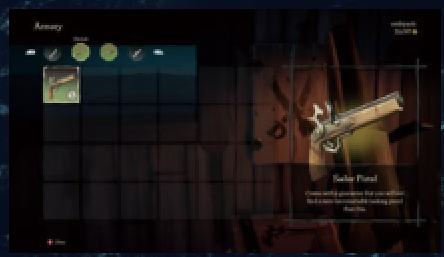
TIPS：玩家每次进入游戏时都会随机重生在某个港口的酒馆附近。

工具列表

工具	用途	专属工具所属贸易公司
木桶（Bucket）	清理船舱内的积水、保存醉酒后的呕吐物（朝敌人泼去会在短时间内对其造成目盲效果）	无
望远镜（Spyglass）	观察远处/海平面的情况，配合船上的瞭望台使用效果最佳	联合商会
铲子（Shovel）	挖掘埋藏在地下的宝箱	金币囤积者
指南针（Compass）	辨别方向	金币囤积者
酒杯（Tankard）	盛酒	灵魂秩序
提灯（Lantern）	照明、令部分骷髅动弹不得	灵魂秩序
怀表（Pocket Watch）	提供当前时间和日期	联合商会
手摇弦琴（Hurdy-Gurdy）	演奏音乐	无
手风琴（Concertina）	演奏音乐	无

武器

本作目前加入的武器共有4种，在游戏一开始，玩家便能拥有所有武器，但一次只能随身携带其中的2把武器。要替换携带的武器，需要玩家前往船上的地图室，在附近的舱壁上的武器箱中进行更换，不仅如此，玩家还可以在武器箱下面找到弹药箱来补给弹药，弹药箱里的弹药数量是无限的，因此在战斗中不必太过吝惜枪管里的子弹。和工具一样，玩家在武器商人处购买到的新武器同样只能更改武器的外观，无法让武器的性能得到提升。



武器列表

武器	介绍	装弹数量
弯刀（Cutlass）	单次挥刀威力较弱，按住RT键即可进行蓄力，2秒后对前方的敌人造成大量伤害	无
手枪（Pistol）	发射单发子弹、装弹时间较短、射程适中、威力适中	5发
火铳（Blunderbuss）	一次性发射多发子弹、装弹时间适中、射程短、威力随距离的增加而减弱	5发
狙击枪（Eye of Reach）	发射单发子弹、装弹时间较长、射程长、威力较大	5发

消耗品

消耗品主要有3种，分别为香蕉、炮弹和木板，在初始状态下玩家不会携带任何消耗品，需要前往船舱找到装有对应消耗品的木桶来进行补给，除此之外，玩家还可以在岛屿、海面以及沉船上收集到这些消耗品。注意，每当玩家退出重进游戏后，无论是身上携带的还是放置在船舱内的补给品均会被重置，各位玩家在下线时务必要注意。



消耗品列表【表格】

消耗品	用途	最多携带数量
香蕉（Banana）	回复玩家的血量、喂猪	5
炮弹（Cannonball）	通过火炮发射，对骷髅、敌对船只和玩家角色造成大量伤害	10
木板（Wooden Plank）	修补帆船	5

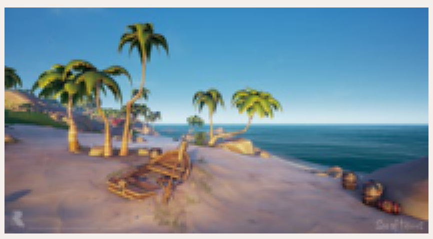
海洋篇

本作的地图主要由一片海洋与其上星罗棋布的岛屿组成，每座岛屿的位置都是固定的，玩家帆船上的海图以坐标的形式准确记录了大部分岛屿的具体方位，在本篇的最后笔者会附上一份完整的岛屿海图，供各位海盗们出海时进行参考。下面就让我们来看看这片大海中有哪些神奇的地方吧。

三大海域

为了区分岛屿之间的不同风格，游戏将大海划分为了三片海域，不同海域的岛屿的风格、埋藏的宝藏乃至天气等都存在极大差异，同一海域里岛屿的风格则较为统一。通常来说，玩家会在港口附近的岛屿上做任务，一般不会进行跨海域航行，只有当遇到敌人追击或者骷髅云这种特殊状况时，才有可能会离开当前海域。

●富饶海岸（The Shores of Plenty）：位于地图西北方的海域，主要由一些小型荒岛和拥有白沙滩以及棕榈树等特色的岛屿组成。该地区的特征和现实中海盗黄金时代下的加勒比海域有不少相似之处。



●远古群岛（The Ancient Isles）：这片海域位于地图的南部，主要由一个个大型的岛屿组成，传闻这些巨大的岛屿之下埋藏着许多神秘的宝藏，而这些宝藏的来源则要追溯到那些曾在这片海域叱咤风云的传奇海盗身上。在这片海域做任务的玩家经常需要探索一些古代遗迹，探寻前人留下的故事和谜题。



●荒域（The Wilds）：位于地图东北部的海域，上空永远覆盖着浓厚的云层，昏暗的光线以及枯萎的植物成为了该地区的标志之一，传闻在这片海域的荒岛之中埋葬着许多海盗的遗体，是一片不折不扣的"死亡海域"。



港口



港口（Outpost）是游戏中较为稀少的城镇岛屿，一共有6座，平均分布在各大海域之中。它们是所有玩家的出生点和主要活动据点，由商店、酒馆以及生活在其中的NPC组成，玩家可以在此处承接任务、贩卖货物以及购买装备。此外，每个港口都有许多装有消耗品的木桶，玩家可以借助它们让船上的消耗品得到补充。下面是游戏中所有港口的具体坐标以及设施介绍。

港口坐标表【表格】

港口	所属海域	坐标
Golden Sands Outpost	富饶海岸	E-12
Sanctuary Outpost	富饶海岸	G-7
Plunder Outpost	远古群岛	M-22
Ancient Spire Outpost	远古群岛	V-21
Dagger Tooth Outpost	荒域	Q-9
Galleon's Grave Outpost	荒域	X-9

酒馆

玩家进入游戏时的出生点，同时也是各位海盗们在一段疲惫的航行后休憩的场所。在这里如果你喝光了酒杯中的酒，还可在酒馆老板娘处免费续杯。此外，在酒馆后门旁有一名神秘的NPC，当你将所有声望提升至50级后，他会为你提供有关"雅典娜宝藏"的线索。

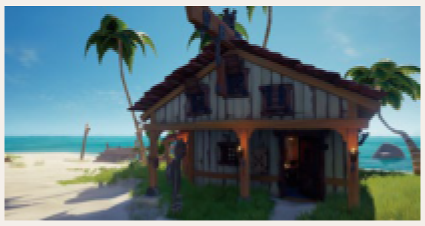
TIPS： 沉船后，船上的宝箱会在水面上漂浮一段时间，在此期间可以被其他玩家捡到。





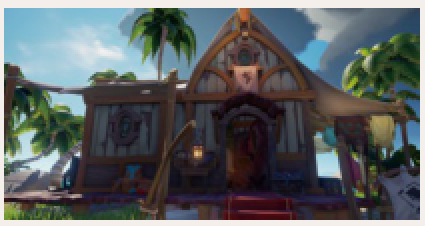
▲这个神秘NPC的来历可能和传说中的大海盗有关

武器商店



专门出售武器的商店，其中一些武器需要玩家达到一定的声望等级后才能解锁购买。这里出售的武器不会为玩家的战斗力带来任何增益效果。

服饰商店



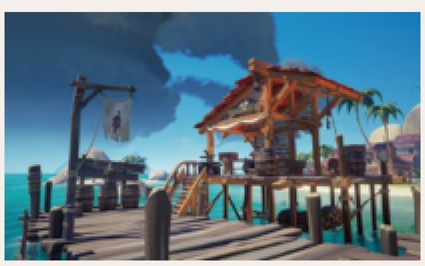
专门出售服饰的商店，随着声望等阶的提升，玩家获得的称号也会在这里上架并开放免费购买，购买到的称号会自动出现在玩家 ID 的下方。

装备商店



其实应该叫做工具商店，毕竟武器已经单独在武器商店进行售卖了。在这里玩家可以买到各种各样的升级工具，例如普通铲子的升级形态——金铲子，但这些升级工具并不会对原有工具的性能有任何加成，和武器一样仅仅是买个外观而已。

造船商店

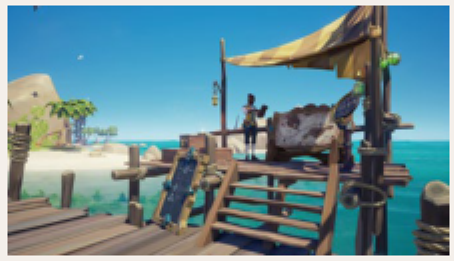


造船商店通常位于码头上，玩家可以在这里买到各种定制的帆船部件，例如带有特殊图案的帆布以及造型各异的船头等。这些部件仅仅只能作为装饰，并不能为帆船带来任何性能上的提升，此外这里出售的商品大多价格较为昂贵，请谨慎购买。

贸易公司代理人

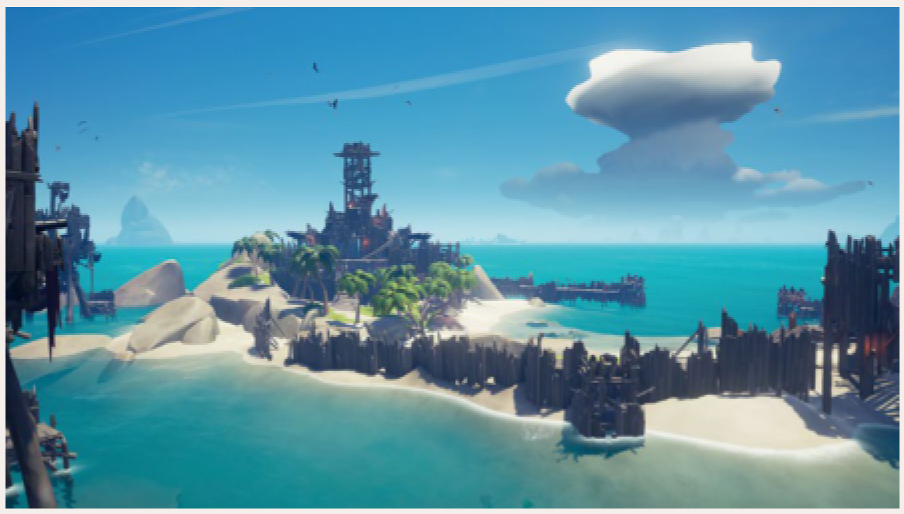






每个港口都驻扎着三大贸易公司的代理人，虽然他们驻扎的位置不尽相同，但其所在之处的特征还是比较固定的，金币囤积者的代理人通常位于一顶帐篷内，代理人是一个戴着单片眼镜、较为瘦削的老头；灵魂秩序的代理人则驻扎在一栋别墅的一楼，注意二楼通常是上锁的，从一楼进去玩家可以看到许多骷髅头；联合商会的代理人一般位于码头上，和造船商店相对。只要掌握了这些特征，便不难找到他们的所在之处。

骷髅岛



骷髅岛（Fortress）是一种蕴藏着巨大财富的岛屿，上面有许多人造建筑，例如环绕骷髅岛修建的木栅栏、中央要塞、塔楼和炮台等可以对附近海域里航行的船只造成大量伤害的防御工事。骷髅岛在通常状态下处于休眠模式，此时岛上的财富被紧锁在中央要塞地下的藏宝库中，无法被打开，只有当骷髅岛被激活后，才会刷出带有钥匙的骷髅 BOSS，打败它后便能拿到藏宝库的钥匙。当骷髅岛被激活时，会在岛屿的上空形成一朵巨大的骷髅云，一旦形成后几乎能被海面上的所有玩家看到，与此同时岛上也会刷出大量骷髅，想要独自攻打骷髅岛难度很高，还要防备其他玩家的偷袭，建议召集 4 名玩家互相配合进行攻略。



◀骷髅岛上的藏宝库，打开门锁后玩家可以一次性获得大量财富。

岩石岛屿

按照常理来说岩石岛屿不算是一般意义上的岛屿，它们通常由伸出水面的巨大岩石组成，玩家无法在其上登陆。在目前的游戏版本中岩石岛屿仅仅是一个背景环境，并没有实际用途。

未知岛屿



未知岛屿是所有没被记载在海图之上的岛屿的统称，它们通常位于海域与海域之间的交界处，从外观上来看是一座座杳无人烟、没有任何资源的荒岛。但当玩家进行仔细搜寻，便会发现一些寺庙和水下洞穴之类的古代遗迹，虽然在目前的游戏版本中还没有将这些遗迹和玩家领取到的任务联系起来，但相信在今后的更新中官方会补足这一部分的内容，有兴趣的玩家可以根据下面的坐标前往这些岛屿进行一番探索。

未知岛屿列表	
编号	坐标
1	L-14
2	L-15
3	S-16
4	N-10

外海

外海是指海图边界以外的海域，也是整个游戏的边界地带。当玩家航行到外海时，海水和天空会逐渐变成红色，如果继续向前航行，船只将会以一个极快的速度破损，直至整艘船完全沉入水底。

沉船点



玩家在航行的途中有时会遇上一些大大小小的沉船点，沉船点的上空通常会有一大群海鸟在此盘旋，以此为标志便不难找到沉船的具体位置。玩家潜入沉船可以找到一些额外的宝箱和消耗品，将宝箱拿到港口的金币囤积者代理人处售卖便能获得一笔额外的金币，对应的声望经验值也会得到提升。



漂浮的木桶



除了沉船点外，一连串漂浮的木桶也是玩家在海面上经常看到的物品之一，这些木桶里储存着许多消耗品，可以为远离岛屿和港口的玩家提供应急补给，不过在下水搜刮木桶时要小心海里的鲨鱼。

幽灵船

幽灵船并不存在于游戏的任何一片海域之中，而是在异世界的海洋中航行。当玩家的 HP 降低至 0 时则会被传送至幽灵船上等待复活。在幽灵船上期间玩家无法对船只进行任何操作，甚至连互相说话的声音也变成了空灵的回音。当复活时间来临时，船长室原本紧锁的大门便会打开，玩家进去后便能回归正常世界。



TIPS：当玩家和伙伴们在岛上走散时，可以通过鸣枪或者寻找瞄准镜耀斑的方式来互相确认对方的位置。

美人鱼

当你从一艘高速航行的船上落水后，选择游泳来追赶渐行渐远的帆船并不是一个明智的选择，尤其是当你一个人出海时，美人鱼才是让你回到那艘已经失去控制的船的惟一办法。美人鱼的出现需要满足两个条件：一是玩家离自己的船距离足够远，二是在水中待的时间足够长，满足这两个条件后玩家便会在附近的海面上看到美人鱼发出的青色信号烟雾，接下来只要在鲨鱼赶到之前游到他的身旁即可安全传送回自己的帆船上。



鲨鱼

当玩家在水中待的时间过长，这种危险的生物便会在附近出现，并对水中的玩家进行攻击。鲨鱼的伤害很高，被它咬到几乎会损失一半的血量，不过玩家在水中也可以使用武器进行还击，但通常要命中4次以上才能将它彻底杀死。

克拉肯



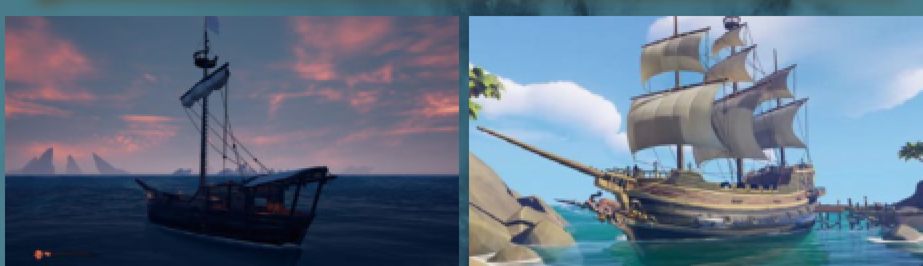
克拉肯是一种巨大的海洋生物，拥有数根巨大粗长的触手（实际上除了触手以外海平面以下空无一物），对路过的玩家帆船造成毁灭性打击。克拉肯出现的几率和玩家当前所载货物的价值有关，如果玩家的船上满载着从骷髅岛上搜刮而来的宝箱，那么返回港口的途中便会有极大概率遇到克拉肯。克拉肯出现的标志是海水变黑，紧接着四周便会有巨大的触手出现，如果放置不管的话触手便会对船发起攻击，一次性造成大量结构性伤害。对付这些触手的办法是使用武器和船上的火炮进行攻击，当被炮弹击中一定的次数后，触手便会消失，这十分考验炮手的瞄准技巧。

扬帆起航

船舶篇

说起航海，自然就离不开它的交通工具——帆船了，下面便为大家介绍本作中帆船相关的知识和操作技巧。

帆船



▲ 单桅帆船和三桅帆船

本作中玩家可以选择驾驶的帆船有两种，一种是单桅帆船（Sloop），能够搭载1～2人，另一种是三桅帆船（Galleon），可以乘坐3～4人。相较于三桅帆船来说，单桅帆船由于体型较小，因此灵活度更高，易于操控，同时起锚时锚盘的转动时间也要明显短于三桅帆船，即使是一个人也能够流畅地操控。三桅帆船由于有3面船帆，因此直线航行的速度要优于单桅帆船，特别是在逆风环境下的操控比单桅帆船要容易得多，但由于体型巨大，因此转向较慢，而3面船帆以及更大的锚盘也需要至少3～4人进行合作才能让帆船得到有效运作。

在绝对战斗力上，装备有8门火炮的三桅帆船要明显高于只有2门的单桅帆船，但由于后者具有较高的灵活性，技术高的玩家反而能在和三桅帆船的缠斗中占据优势。另外由于火炮的数量众多，三桅帆船有3个炮弹桶提供最高300枚炮弹的储存，而只有2个炮弹桶的单桅帆船最多只能储存200枚炮弹，除此之外两种船上的设施和消耗品的储备数量并无区别。



TIPS：在做贸易任务时可以使用怀表来查看当前的日期和时间。

设施

单桅帆船和三桅帆船上的设施大同小异，正确掌握船上设施的用途以及所在的位置能够让玩家更好地驾驭帆船，以应付各种各样的航行情况。

船帆



▲通过滑轮可以控制帆面的长短和角度

作为帆船最重要的部件之一，船帆能够让帆船借助海面上的风力前进，并且通过调整帆面的长短以及与风向之间的角度调节帆船的速度。这种调节需要通过位于船舷上的滑轮来进行操作，单桅帆船的滑轮位于舵盘所在的左右两侧船舷，总计 4 个滑轮，靠近舵盘的滑轮调节帆面的长短，而远离舵盘的滑轮则用来调整帆面和当前风向的角度；三桅帆船的滑轮位于每根桅杆所在之处两侧的船舷上，总计 12 个滑轮，同样的，更靠近桅杆的滑轮调节帆面的长短，更远一点的滑轮调整帆面与风向的角度。

帆面的长短决定了帆船接收的风量，在不考虑风向角度的情况下，满帆能够达到帆船的最大速度，反之则会以最低速度航行。风向的加入让船帆的操作变得更加复杂，如果船帆不根据风向进行适当地转向，那么在逆风的情况下即使是满帆也无法达到船的最大速度，甚至在满帆的情况下反而会拖累航行的速度。此外由于船帆最多只能朝左右各转 45°，因此在某些特殊情况下（如正逆风），船的航行路线也要适当进行调整，尽量避免顶着逆风强行前进的情况。具体操作方法将在后文的“航海篇”中为大家详细介绍。

船舵

船舵通常位于船尾，是一个用来直接操控帆船航向的装置，由一个圆形的舵盘以及一个指南针（仅限单桅帆船）组成。舵盘上有 8 根把手，其中一根把手上镶嵌有金属圆环，用来提醒掌舵人当前舵盘旋转的圈数，被称为中央把手。当玩家将中央把手旋转到视野中央时，即表明当前舵盘处于左、右满舵或者笔直航行的状态，再配合右侧的指南针便能很容易地掌控帆船的航向。值得注意的是，在暴风雨中船舵会自动朝左右不断转动（当玩家喝醉酒后也会产生同样的效果），与此同时指南针也会短暂失灵，如果不加以控制的话很容易偏离航线，此时尽快远离风暴区是一个明智的做法。



由于帆船这种交通工具的特殊性，在操作船舵进行转向时玩家一定要注意留出充分的提前量和转向空间，尤其是在驾驶转向本就缓慢的三桅帆船，在靠近陆地或者进行大幅度转向时建议配合收帆、下锚等操作让帆船进行更为安全的原地转向。

船锚

船锚是用来令帆船完全停止移动的装置，单桅帆船的船锚位于船尾，而三桅帆船则位于甲板的中部。推动锚盘进行逆时针旋转即可将锚拉起，



随后便可以扬帆起航，反之如果需要让帆船停止移动，只需对准锚盘按住 X 键两秒左右即可完成下锚操作。由于体型不同，三桅帆船的锚盘比单桅帆船要大，且起锚时需要转动的圈数更多，速度相比后者来说也要慢很多，但由于转动锚盘的操作可多人协同进行，因此三桅帆船在 4 人满编的状态下合作起锚的速度并不输给只有 1～2 人起锚的单桅帆船。

地图室

地图室由两个部分组成，一是放置海图的地图桌，另一部分则是用来激活任务的任务桌。单桅帆船的地图室位于帆船的后部，从甲板上通过楼梯即可去到地图室所在的船舱。三桅帆船的地图桌和任务桌是分开的，地

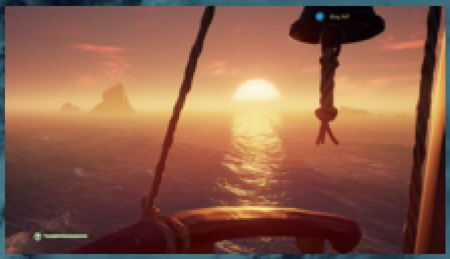


图桌位于甲板之下第一层船舱的中部，而任务桌则位于船尾的船长室里。

当玩家从贸易公司代理人处接受任务之后，便可前往船上的地图室，将刚才所接的任务（通常表示为一个卷轴）放置在任务桌上，如果玩家此时是单人游玩的话，直接对准任务桌上的任务按下 X 键即可激活任务。而在和同伴们一起游玩时则需要进行投票，如果有船员将一把刀插在桌上，代表该名玩家投票同意进行此任务，只有当队伍里过半数玩家都投票同意后，才能最终激活任务。

瞭望台

瞭望台位于帆船主桅杆的顶端，玩家可在此处获得更好的视野，配合望远镜来观察航线、侦查远处的玩家和礁石等不利于航行的因素十分方便，尤其是对于笨重的三桅帆船来说，配置一名瞭望员往往能够为队伍提供各种航行信息，方便掌舵手提前做出正确的操作。



火炮

火炮是本作中船只的主要攻击手段，需要玩家进行手动操作才能执行装填、开火的等攻击指令。受限于体型，单桅帆船上的火炮只有 2 门，而三桅帆船则达到了 8 门，因此驾驶单桅帆船和三桅帆船进行正面作战并不是一个很好的选择。在装填火炮时，玩家需要事先从船上的炮弹桶中拿出炮弹，随后对准想要装填的火炮按住 Y 键进行装填。装填完毕后按下 X 键并推动左摇杆进行预瞄，最后按下 RT 键即可发射炮弹。

炮弹发射出去后会按照一定的抛物线运动，由于没有辅助线帮助瞄准，玩家通常还需要一段时间来适应炮弹的射程和落点，在远距离下想要一发中的还是比较困难的。此外，玩家如果对准炮口按下 X 键还可以让自己作为炮弹钻入炮管之中，并被一口气发射到很远的地方，这招不管是用来将同伴发射到敌方的船上大搞破坏，还是快速到达大型岛屿上的某个位置都非常有效。不过使用这种方法时要注意掉落伤害的影响，尽量避免将自己和同伴发射到垂直高度很高的空中。



牢房

牢房通常位于帆船的最底层，用来在多人联机时关押那些捣蛋的船员。想要将某名特定的船员关进牢房，首先便需要进行投票，投票的方式是按下 BACK 键打开游戏菜单，随后在“My Crew”里进行投票，只有当投票支持的人数过半后才能执行关押。此外，由于要人数过半才能通过关押指令，但这对于最多承载 2 人的单桅帆船来说不可能达成，因此牢房设施在单桅帆船上几乎毫无作用。

船铃

船铃一般位于主桅上，敲响它便会发出尖锐嘹亮的铃声，不管位于船上的什么角落都能听到。对于没有开启游戏语音的队伍来说船铃能够让分散在船上各处的船员产生警觉，迅速聚集在一起，是一个十分有用的装置。

木箱和木桶

除了上文所提到的设施外，玩家还能在船身的各个角落看到许多木箱和木桶，这些容器根据所装物品内容的不同而分为不同的类型，下面是这些木箱和木桶的位置以及用途。

1 2 3 4 5 6 7 8



图示	名称	位置（单桅帆船）	位置（三桅帆船）	用途
1	武器箱（Armory）	地图室	船舱第一层前部靠右的舱壁上	更换玩家的武器
2	弹药箱（Ammo Chest）	地图室	船舱第一层武器箱下面	补充玩家的武器弹药
3	香蕉桶（Banana Barrel）	底部船舱的楼梯口旁	地图桌旁边	储存香蕉，最多能储存100根
4	木板桶（Wooden Planks Barrel）	底部船舱中与牢笼相对的桶	通往底部船舱的楼梯旁	储存木板，最多能储存100块
5	炮弹桶（Cannonballs Barrel）	地图室旁边的甲板上	通往底部船舱的楼梯旁	储存炮弹，单桅帆船最多储存200个，三桅帆船300个
6	衣物箱（Clothing Chest）	底部船舱的左侧角落	船舱第一层前部	储存、更换玩家所得到的衣物
7	装备箱（Equipment Chest）	底部船舱最深处	船舱第一层前部	储存、更换玩家所有的工具和装备
8	化妆箱（Vanity Chest）	衣物箱旁边	船舱第一层前部	更换玩家角色的外观

航海篇

行船操作

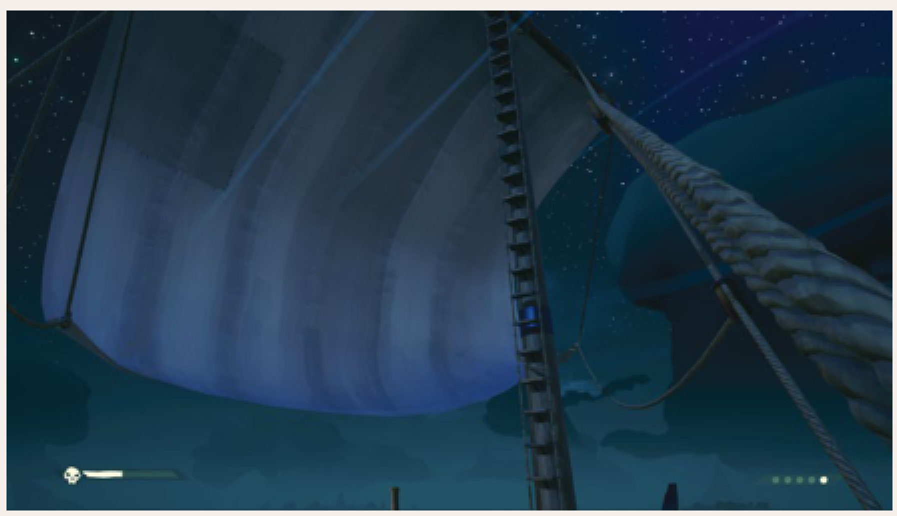
当你出生在某个港口后，看到停在码头上属于你的帆船时，是否会有种迫不及待让它扬帆起航的冲动？没问题，现在笔者就来教授各位初出茅庐的海盗玩家让船动起来、以及如何将它安稳地停在指点地点的方法。

●**起航**：单桅帆船和三桅帆船的起航操作大同小异，玩家接到任务后首先需要在海图上确定目标岛屿的位置，随后推动锚盘逆时针旋转起锚。此外驾驶三桅帆船时可 4 人合作快速起锚，起锚后放下所有的船帆即可让船进行移动了。

●**转向**：在通常情况下转动舵盘即可改变帆船航行的方向，转向的幅度一般和玩家转动舵盘的角度有关，在某些时候玩家还需要通过收帆的操作来降低帆船的速度，从而完成速度更快、距离更短的转向操作。而在某些特殊情况下，玩家需要作出紧急避让，可以借助下锚并配合猛打舵盘的操作来实现原地快速转向。

●**停船**：虽然最简单的停船办法就是直接下锚，但这种方法在一般情况下并不建议玩家使用，原因一是由于锚盘还需要经过一小段时间的转动才能完成下锚，而在帆船高速航行的过程中玩家很难找到准确的下锚时机；二是在这种紧急制动的情况下船身会有很大的概率自动进行原地转向，如果靠岸太近很容易在转向时触礁。因此在没有紧急状况发生的情况下还是建议玩家提前收帆降速，等待帆船的速度降到最低点时再进行下锚操作，便能最大限度地平稳停船了。

帆的操作



▲图示为满帆状态。

在本作中，一般情况下玩家只需放下船上的所有船帆即可获得前进的动力，不需要用到调整帆面角度的滑轮，即使帆船前行的方向和风向相反也能以一个相对缓慢的速度前进。但要想让帆船时刻保持一个高速前进的状态，或者碰到了需要摆脱敌船追击的状况，那么根据当前的风向对船帆不断进行调整是行船时必不可少的步骤。

当船帆的内侧面（朝向玩家的那一侧）与风向垂直时，玩家便能看到船帆被风吹得鼓胀起来，此时船帆便处于满帆状态，船航行的速度也会达到最大值，这是最理想的状态。但当玩家需要逆风前进时，就无法再时时刻刻保持满帆状态了，船帆角度甚至船的航行路线也需要

TIPS：攻打骷髅岛时并拿到钥匙后如果侦查到附近有其他玩家存在时，可以先携带着钥匙离开，在其他地方等待一段时间后再返回取走宝藏。

进行相应的调整，以此来尽可能地获得最大速度逆风航行。

在逆风的情况下根据风向可以分为两种状况，一种是从左前方或者右前方吹来的逆风，我们称它为侧逆风，另一种则是从正面吹过来的风，叫做正逆风。应对侧逆风时，玩家需要将船帆往左右转动，使帆刚好能够与风吹来的方向保持平行甚至保留一定的正向夹角（一定要避免负角度，即风从船帆的外侧吹来），具体向左还是向右根据风向来进行判断，遇到从左侧吹来的逆风船帆就往右转，遇到右侧逆风就往左转。如果逆风吹来的风向角度超过了船帆能够转动的极限（即大于45°），这表明此时玩家遇到了正逆风。遇到正逆风时不管如何调整船帆，风向都始终从船帆的外侧吹过来，船航行的速度也会明显地降低，此时就需要让船上的舵手调整航线，以"之"字型路线前进，将正逆风始终转化为侧逆风，如此便能最大限度地将风力转化为动力，而不是阻力。

船舶修理



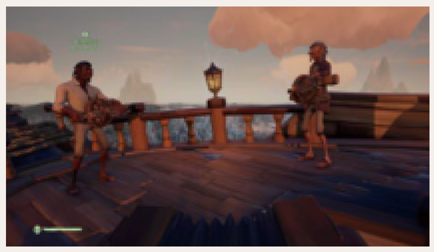
当帆船在航行过程中和礁石、浅滩等障碍物发生碰撞，或者被炮弹击中时，船舱的舱壁便会出现一些破洞，如果玩家不及时进行修理的话整艘船便会慢慢漏水直至沉没。修理破洞的方式很简单，只需从木板箱内拿出木板，随后走到破洞旁按住 RT 键便能使用木板将破洞堵住，注意如果此时船舱进水严重，破洞在水线之下时，还需要先用木桶将水线降到破洞所在的位置以下再进行修补，否则便会因水压过大而无法进行修补。此外，对于三桅帆船来说，由于第一层船舱里的破洞并不会导致船舱进水，因此在战斗中只要水线没有漫到第一层船舱，那么玩家就只用专心修补底层船舱的破洞，至于第一层船舱的破洞可以暂且放置，等待战斗结束后再进行处理，这样不仅能够节约木板，同时也节省了用来维修船只的宝贵人力。

帆船重置

如果你的座驾已经在敌人猛烈的炮火下变得破烂不堪，急于想要摆脱追击，那么重置帆船是一个不错的选择。玩家只需按下 BACK 键打开游戏菜单，在"My Crew"选项里找到并点击"Scuttle Ship"指令，游戏便会在某个港口为你生成一艘崭新的帆船，这时玩家只需找到美人鱼就能传送回新船上了。不过值得注意的是，重置出新船后，旧船上所有的物资和宝箱全都会回复为初始状态，如果玩家此前船上还有没来得及卖出去的宝箱的话请慎用此功能。

船歌演奏

度过了新鲜期的玩家在做任务的过程中往往会开始厌倦一段段枯燥的海上行程，特别是当风向合适、海面平静时，就连掌舵手也没有多少事情可干，这时候演奏船歌往往是一项大家都乐得参与的集体活动。游戏目前提供了两种乐器供玩家演奏，一种是主打低音的手摇弦琴，另一种是声音高亢的手风琴。玩家演奏的船歌是随机的，但当一位玩家拿出乐器开始演奏后，附近的其他玩家再进行演奏时便只能为第一位玩家演奏和声，直到船歌演奏完毕为止。



任务篇

通过做任务，玩家能够获得持续且稳定的金币和声望经验收益。任务的接受地点是每个港口的贸易公司代理人处，当玩家声望较低时可以免费从代理人处接受任务，但随着声望等阶的提升，玩家需要支付少量的金钱才能购买到更高级的任务。

根据内容的不同，玩家所能接到的任务大致分为 3 种：**寻宝任务、赏金任务**以及**贸易任务**，分别在金币囤积者、灵魂秩序和联合商会的代理人处接受，一名玩家一次最多能接受 3 个任务。下面是各类型任务的完成方式和大致流程。

寻宝任务

寻宝任务有两种，一种是"按图索骥"，玩家接到一个寻宝任务后，便有可能获得一张藏宝图。藏宝图的内容通常是一个没有标明名字和坐标的岛屿，具体的宝箱埋藏地点用红色的 × 号做了标记。拿到藏宝图后玩家需要根据藏宝图上所记载岛屿的轮廓在海图上进行比对，才能最终确定目标岛屿的位置和信息，在通常情况下任务要求的岛屿都不会离港口太远。玩家起航前往目标地点后，来到藏宝图上标记的位置并使用铲子对准地面按下 RT 键即可将埋藏在地下的宝箱挖掘出来。接下来只需背着箱子返回任一港口的金币囤积者处将宝箱卖掉即可获得相应的金币奖励以及声望经验值。





▲解开羊皮纸任务的最后一步谜题通常需要用到指南针。

TIPS：高级的金币囤积者任务在挖到箱子后会在玩家周围同时刷出数只骷髅，注意小心应对。

另一种寻宝任务可以称之为“羊皮纸任务”，玩家需要根据一张羊皮纸上所记载的线索，逐步破解谜题，最终才能抵达藏有宝箱的目标地点。这类任务所给予玩家的线索并不是一口气全都交给玩家的，而是随着玩家破解谜题的进度而逐步解锁，例如当玩家按照一条线索的指引抵达了某个岛屿，只有当他站在这个岛屿的地面上时，羊皮纸上才会显示出下一条线索的文字信息。低声望的玩家接到此类寻宝任务后所获得的谜题纸大多只记载着 2 条线索，叙述方式简单直白，一般不会遇到类似“卡关”的状况，相比起来高声望的玩家获得的线索通常为 3~4 条，且叙述方式非常隐晦，玩家破解起来需要花费一段功夫。这种任务除了能在金币囤积者代理人处接到，还能通过拾取漂流瓶的方式得到。

羊皮纸任务的线索要求虽然千奇百怪，但大多数仍有一定的规律可行。例如给予玩家的第一条线索通常是某座岛屿的名称，玩家只要去到指定的岛屿上便能解锁下一条线索。下一步线索一般需要玩家在岛上找到特定的壁画、植物、遗迹等较为明显的特征物，不用担心，羊皮纸会给玩家提供一个大致的方向，按照这个方向很容易便能找到对应的特征物。如果是高等级的任务不仅需要玩家找到特征物，还要求玩家做出吹奏音乐或者点亮提灯等特殊的动作，如此才能解锁最后一步线索。最后一步线索（低等级的任务对应第二步线索）一般要求玩家在指定地点朝某个方位走几步，这时玩家只需拿出指南针，对准指定方向后按住 RT 键，这样玩家每走一部手柄便会震动一下，如此便能更好地计算步数，一切照做后玩家所在的位置即是宝箱所在的位置，拿起铲子开挖吧！

宝箱的种类

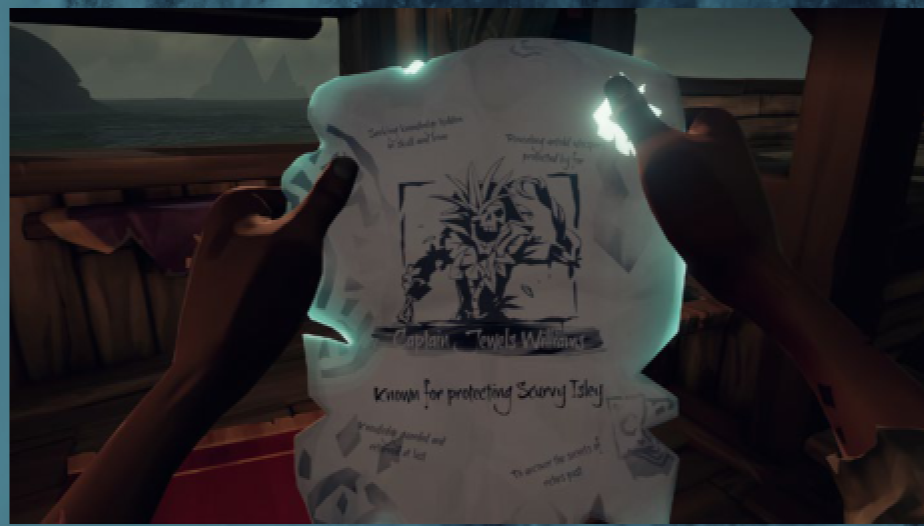
在本作中，玩家能够得到的宝箱的种类很多，除了做寻宝任务外，玩家还能通过搜索沉船、岛屿海滩、攻打骷髅岛等方式获得许多宝箱，这其中某些宝箱还具有一定的特殊能力，如果不提前进行防范的话，很可能会招致轻则掉血，重则沉船的严重后果。此外根据种类的不同，宝箱在金币囤积者卖出的价钱也有所区别，下面就为大家列出本作中所有类型宝箱的大致价格、能力以及获得途径。

宝箱列表

名称	价格区间	获得途径	特殊能力
Castaway's Chest	70～120	藏宝任务、骷髅岛	无
Seafarer's Chest	180～220	藏宝任务、骷髅岛	无
Marauder's Chest	300～500	藏宝任务、骷髅岛	无
Captain's Chest	800～1200	藏宝任务、骷髅岛	无
Chest of a Thousand Grogs	1100～1400	藏宝任务	能让抱着它的玩家进入醉酒状态
Chest of Sorrow	1500～2000	藏宝任务	每隔一段时间便会哭泣，令船舱进水
The Stronghold Chest	2000～	骷髅岛	无
Shipwrecked Castaway's Chest	70～120	沉船点、海滩	无
Shipwrecked Seafarer's Chest	180～220	沉船点、海滩	无
Shipwrecked Marauder's Chest	300～500	沉船点、海滩	无
Shipwrecked Captain's Chest	800～1200	沉船点、海滩	无
Fine Sugar Crate	70～120	沉船点、岛屿、骷髅岛	无
Rare Tea Crate	350～450	沉船点、岛屿、骷髅岛	无
Exotic Silk Crate	550～900	沉船点、岛屿、骷髅岛	无
Crate of Exquisite Spices	1250～1700	沉船点、岛屿、骷髅岛	无



赏金任务



赏金任务一般会给予玩家一张或者数张骷髅船长的通缉令，玩家需要根据通缉令上提供的岛屿名在海图上找到目标岛屿，并击败骷髅船长。除了岛屿名之外，通缉令上不会提供任何额外的信息，玩家到达指定岛屿后，需要手动进行搜索，找到并击败骷髅船长的手下。骷髅船长的手下一般穿着蓝色的围巾，只要看到了它们便说明找对了位置，将它们全部清理干净后，骷髅船长便会在此处出现，它们的头顶一般会显示出名字，十分容易辨认。击败骷髅船长后会掉落一个赏金头骨，拿着赏金头骨返回港口卖给灵魂秩序的代理人即可获得相应的金币奖励和声望经验值。

当玩家将灵魂秩序的声望等阶提升到一个较高的水平后，一次任务便能让玩家击杀 2～3 个骷髅船长，玩家的声望等阶越高，任务要求击杀的骷髅船长就越多，相应的，所得到的赏金头骨也就越多。此外，除了能在灵魂秩序的代理人处接到赏金任务外，玩家还可以通过拾取漂流瓶的方式得到骷髅船长的通缉令。

赏金头骨的种类



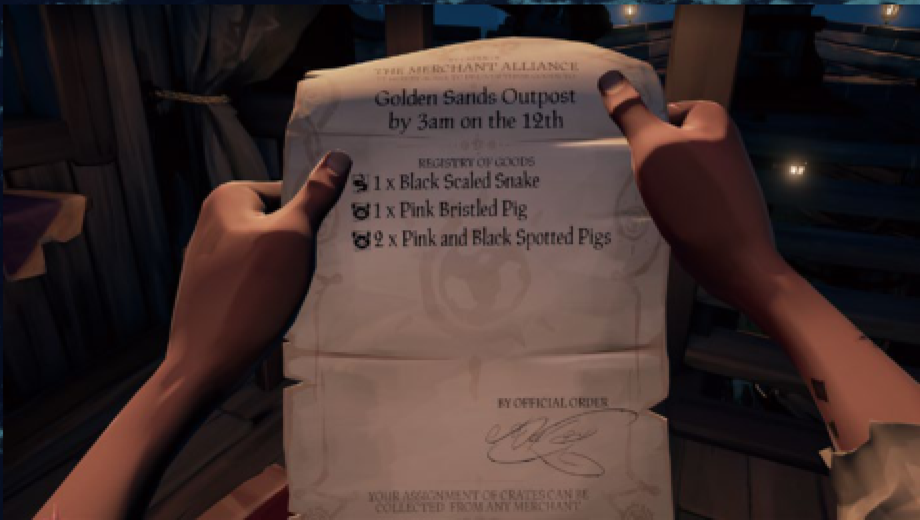
和宝箱不同，赏金头骨的种类要少很多，且没有特殊能力，玩家一般能在赏金任务、沉船点以及骷髅岛上得到它们。此外和宝箱一样，一名玩家一次只能携带一块赏金头骨进行移动。以下是本作目前所有赏金头骨的种类以及价格区间

赏金头骨列表

名称	价格区间	获得途径
Foul skull	80~120	赏金任务、沉船点、骷髅岛
Disgraced skull	200~300	赏金任务、沉船点、骷髅岛
Hateful skull	400~600	赏金任务、沉船点、骷髅岛
Villainous skull	800~1700	赏金任务、沉船点、骷髅岛
Stronghold skull	2000~4000	骷髅岛

TIPS： 在潜水时可以多带点香蕉，若因闭气时间过长而扣血的话可以通过吃香蕉来延长潜水时间。

贸易任务



▲接受贸易任务后得到的订单，上面记载了货物名、截止日期以及运送的目的地港口。



贸易任务是三大贸易公司之一的联合商会对所有海盗发布的任务，玩家接受该任务后便能得到一张订单，上面记载了需要玩家寻找的货物以及截止日期和时间。玩家需在规定的日期和时间内找到订单上所记载的货物，并且将它们安全运送到指定的联合商会代理人处（通常为对玩家发布任务的那名 NPC）。随着玩家声望等级的提高，订单上要求交付的货物种类和数量也会随之增加，不过大多还是以生物和物品为主。若玩家接到的是交付生物的订单，则在船上激活任务后还需要返回至代理人处拿取笼子，随后才能前往附近有目标生物存在的岛屿进行捕捉，具体岛屿上的生物分布状况可以查阅本攻略最后的岛屿海图。



本作和贸易任务有关的生物有 3 种，分别为鸡、猪、蛇。其中鸡的速度较慢，且没有攻击性，是最容易捕捉的一种生物；猪的速度最快，玩家可以先拿一根香蕉来吸引它的注意，随后趁其不备用笼子快速捕获。此外在运送的过程中，笼子里的猪有时会发出类似婴儿一样的叫声，听到叫声后玩家必须立即给它喂食一根香蕉，否则猪便会死亡并且从笼子中消失，这点要十分注意；蛇是最麻烦的一种生物，它会主动攻击玩家，即使是在笼子里也会将头伸出来对靠近笼子的所有玩家进行无差别攻击，惟一的解决办法是掏出乐器在蛇面前奏响船歌，如此便能让它暂时安静下来，玩家便能趁机进行捕捉。在搬运蛇笼时更要注意计算蛇安静下来的时间，只要看到它抬起头，便要立即放下笼子重新奏乐，直到它将头缩回笼子后才能继续搬运。

除了生物之外，订单有时还会要求玩家交付物品类货物，内容主要由火药桶以及各种各样的补给箱组成。这些物品在许多岛屿上都很常见，只要玩家耐心搜索便不难达成订单要求。

刷钱方法

虽然目前本作赚钱最快的方式是反复刷骷髅岛，但毕竟风险较高，一不留神自己辛辛苦苦得到的财富便被其他坐收渔利的玩家抢走，更别提满载而归的船还会面临海怪克拉肯的威胁了。由于贸易任务简单直白，没有太多的解谜元素，是一个比较可靠的赚钱途径，因此建议单人或者双人玩家通过反复刷贸易任务的方式快速积累金币。此外，玩家在刷贸易任务时，注意以下两点事项，便能让刷取金币的效率提升好几倍：

●**刷金色生物订单：**金色生物是指那些肤色或者羽毛为金色的生物，不论是鸡、猪还是蛇都能有一定的概率会刷出金色版本，而这些金色的生物往往能在联合商会代理人处卖出很高的价钱。玩家可以通过频繁地接受 / 取消任务的方式来刷到金色生物的订单，这种方法赚钱的效率很高。

●**刷笼子：**当玩家激活一个贸易任务后，便能从代理人处领取和订单数量相匹配的笼子，将所有笼子搬上船后，玩家再选择取消任务，此时已经搬上船的笼子不会消失，如此反复循环接受→激活→搬笼子→取消任务，即可刷出很多笼子。虽然代理人对与订单无关的货物给出的价钱很低，但一旦数量上来了收入还是十分可观，而且还可以同时进行刷金色生物订单的行动，两者互相组合，同时进行，最大化地提高单次出海所获得的收益。

名扬四海

战斗篇

骷髅

骷髅是本作中最常见的敌人，它们会随机在港口以外的岛屿上产生，并对靠近它们的玩家发动攻击，除此之外，玩家在做赏金任务和攻打骷髅岛时也会和它们进行作战。骷髅的攻击方式主要有三种，持刀攻击、持枪攻击以及空手挥击，在持刀和空手挥击时通常会在一段冲刺 / 飞扑之后接 2～3 段连续的斩击 / 挥击，如果玩家没能及时避开而被连续攻击命中则会损失不少血量。持枪攻击的骷髅主要使用手枪和火铳作为武器，伤害和玩家手中的同类型武器相同。

骷髅根据具体类型的不同而拥有不同的血量和能力，在一般的赏金任务中，除了最终遇到的骷髅船长外，玩家主要面对的是白色骷髅以及佩戴蓝色围巾的任务骷髅，这两种骷髅的攻击方式和血量基本一样，使用弯刀的玩家如果使用普通斩击的话至少需要命中 3 刀以上才能消灭一只骷髅，而如果按住 RT 键使出蓄力斩，则往往能一次性消灭正面靠近的所有骷髅。使用枪械的玩家在近距离的情况下能够做到一发子弹消灭一只骷髅，而距离较远时则只有命中头部才能做到。一些骷髅在血量减少时会使用香蕉进行补血，但能被玩家的攻击打断。



TIPS：单人驾驶单桅帆船时不必在舵盘和地图室之间来回跑，只要站在船尾回头往下看就能看到地图室里的地图。



除了岛屿上自动刷新出的白骷髅能被玩家一次性消灭以外，玩家在赏金任务以及骷髅岛上遇到的骷髅往往有着固定刷新次数，赏金任务中的骷髅群一般会刷新 3～4 个波次，只有将一个波次的骷髅全部清理干净，下一个波次才会刷新出来，作为 BOSS 的骷髅船长则往往要到最后一个波次才会刷新。

当骷髅岛处于被激活的状态时，玩家在其上遇到的骷髅类型往往和一般在赏金任务中遇到的有所区别，它们往往还自带各种各样的能力，如果不事先了解它们的弱点，打起来将会十分吃力。关于骷髅岛的骷髅的攻略方法，请参见后文的骷髅岛篇章部分。

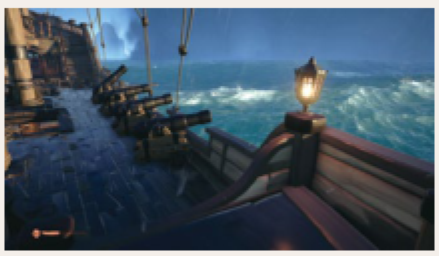


PVP

除了骷髅外，游戏中的其他玩家也是一大潜在威胁，本作采用全地图自由 PVP 机制，没有安全区的概念，即使是在港口也允许玩家互相攻击，而相比骷髅来说，足智多谋的玩家就要难缠许多，稍有不慎就会可能会被追杀到天涯海角，下面就为大家讲讲在 PVP 战斗中的一些策略和心得。

作战准备

在预计到接下来将会和其他玩家发生一场战斗后，玩家应当尽量先将船上的消耗品（木板、香蕉、炮弹）补满，以应付一场长期的消耗战，同时清空目前激活的任务和宝箱，最大化地减少沉船所带来的损失。如果玩家决定主动偷袭，进行以上准备后还可以关闭船上所有的灯（夜晚时），避免在夜色中变成一个明亮的靶子，从敌方船后进行偷袭并且尽量避免使用望远镜和瞄准镜等易产生光斑的工具，便有很大概率不会被对方发现，取得先手优势。此外，玩家如果有充分的准备时间可以在联合商会代理人多刷一些蛇笼，并在其中装满毒蛇，放置在两侧船舷的楼梯上，以防备敌人潜入帆船。



▲将船上所有的灯熄灭能够减少被其他玩家发现的几率。

海战

玩家之间的 PVP 战斗通常是由一场海战开始的，两艘或者多艘帆船互相使用火炮轰击对方的船只，率先将对方船只击沉的玩家，会在随后的战斗中获得更大的优势。

●火炮的角度与航行姿态调整

由于火炮在船上位置固定，无法移动，要想攻击到敌船，就必须通过调节帆船航行的姿态，让己方火炮始终朝向敌船，这样才能最大化地使用火炮进行输出，因此对于海战来说，一名经验丰富、技术高超的舵手对战斗的贡献更往往比炮手要高许多。

在最理想的状态下，玩家所驾驭的船只应当始终保持在对方火炮攻击的死角中航行，同时通过控帆以及收放船锚等转向技术来尽量让己方的火炮攻击区域覆盖到敌船。火炮攻击区域的死角大致位于帆船前后方的左右各 45°区域，考虑到敌船姿态的调整，选择躲在它的后方死角区域相对更容易一些。在死角区域中，玩家最好采用 Z 字形航线，让敌船始终处于自己的火炮攻击范围之内，并且通过控帆（需要专门配备 1 名控帆手），让己方帆船始终处于一个高速行驶的状态，不至于落后敌船太多，同时玩家也能始终躲在敌方的死角区域之中。在走 Z 字形航线时，每当走到航线的拐点，玩家都要提前收帆，以一个尽可能快的速度进行转向，紧接着再次放帆，如此便能尽量减少转向时间，不至于被对方甩出太多的距离。

当然，如果玩家的对手同样也是一名高手，那么切入火炮死角的战术便可能就行不通了，但至少要确保让敌船在大部分时间内处于己方帆船攻击范围内。这时收帆减速来加快转向所花费的时间显然就比较慢了，因此一旦敌船进入死角区域后，玩家就应当立即下锚原地转向，如此才能让自己摆脱被动挨打的局面。

除了频繁改变帆船的航行姿态外，时刻调整火炮的攻击角度也是玩家要考虑重要因素之一，在前文我们就已经介绍过，对于三桅帆船来说只要船体上的破洞没有出现在最底层的船舱，那么其余位置的破洞在战斗时可以暂缓修理。原因就在于三桅帆船只有底部船舱处于吃水线上下，只有攻击这个部位才能造成敌船漏水，进而击沉敌船，而命中其他地方不会让对方受到太大的影响。因此炮手在操纵火炮时，尽量瞄准敌船的吃水线附近开火。

●接舷战防守

在进行炮战的同时，有经验的玩家可能会通过各种各样的方式潜入到敌船上大肆破坏，扰乱对方正常的航行和火力攻击，更有甚者会直接驾驶着帆船撞向对方，上演一场真刀真枪的接舷战，因此做好接舷战和潜入过来的玩家的防守也是作战必不可少的一环。

在海战中登上敌船的方式一般有两种，一种是通过火炮将自己射到敌船上，另一种则是在两艘船靠近时潜水游过去。通过第一种方式登上帆船的敌人目标较为明显，玩家有充足的时间来反应和防范，并且这种方式对火炮的准心要求也比较高，侵入帆船的敌人也容易受到掉落伤害的影响，建议在对方刚刚落船立足未稳时便将其干掉，不要给他充分的躲藏时间。对于使用第二种方式入侵的敌人，由于它们通常会潜入水中，子弹很难将其命中，如果没有提前准备蛇笼的话，正确的做法是提前守在两侧船舷的楼梯口处，等待对方一露头便可将其干掉。

白刃战

如果玩家在岛屿上和其他玩家发生战斗，或者海战中敌人已经入侵了帆船，那么一场白刃战就在所难免了。在白刃战中，玩家需要根据入侵敌人的数量来切换不同的武器，首先我们排除只擅长远距离攻击的狙击枪，弯刀由于大威力的蓄力斩蓄力时间较长，面对灵活的真人玩家来说不占优势，在其他枪械子弹充足的情况下也建议排除，因此在白刃战之前最好提前换上火铳和手枪两种武器。火铳适合在底层船舱之类的狭窄地方使用，在极尽距离的情况下能够对敌人造成很大伤害，它的另外一个优点是不用像手枪那样进行瞄准，只需朝着敌人所在的方位开枪即可，简单易用。手枪则适合在甲板上进行战斗，在战斗时要尽量瞄准敌人的头部射击，如果有队友牵制吸引对方注意力的话瞄准时便要简单许多。

在实际战斗中，玩家有时还会遇到潜入船舱和玩家进行躲猫猫的敌人，这类敌对玩家一般很少主动发起攻击，而是凭借灵活的走位借助船舱内的各种障碍持续吸引己方的注意力，从而让整艘帆船的战斗力下降不少，给在旁边伺机而动的敌船提供了可乘之机。面对此类敌人时，玩家不应分配太多的船员去与其浪费时间，只需分出一个人守在船舱通往甲板的楼梯口，其余人各自坚守岗位，等待入侵者自己出现即可。

如何摆脱敌人的追击

再充足的作战储备，在进行了长时间的战斗后总有弹尽粮绝的一天，如果这时敌方玩家仍有余力来追击你，那么便是时候展现真正的逃跑技术了。由于本作没有安全区，因此只要对方愿意，在你的帆船沉没之前可以一直追杀到天涯海角。玩家要成功摆脱敌人的追击，首先便需要让敌人看到因为追击你所付出的代价，只有让他们知难而退，才有可能将它们摆脱。下面为大家列出一些摆脱敌人追击的心得。

●环绕有骷髅炮台存在的岛屿

玩家在规划逃跑路线时，可以选择一些有骷髅炮台存在的大型岛屿，借助骷髅炮台的攻击来对敌人的追击产生干扰，如果敌人停下来和骷髅炮台对轰，便可以趁机逃出生天。

●朝骷髅云前进

被激活的骷髅岛毫无疑问是整个游戏中最有价值的一片地方，其中蕴藏的财富能够令所有玩家趋之若鹜，一边是弹尽粮绝，最多只剩下几个宝箱的玩家船，另一边是能够让人一夜暴富的骷髅岛，两相权衡之下便不难做出更符合利益的选择。

●寻找第三方玩家

如果你在逃跑的过程中发现了其他的玩家船只，那么就请笔直地朝他们开过去吧，将这场追逐战升级为三方混战，从中觅得逃跑良机。

●跨越外海

外海是一个危险的区域，玩家的船只如果在这里待的时间过长，便会在神秘力量的影响下迅速沉没，不过好处是追击你的敌人也会忌惮这片区域，如果他们决定撤退，那么你也得尽快赶在海水变红之前退出外海，如果敌人仍然选择追击，那么就请做好同归于尽的准备吧。

骷髅岛攻略

如果你集齐了4名同伴一同出海，那么相比老老实实地做任务，刷骷髅岛才是目前本作最快速升级和赚钱的方式。骷髅岛在一般状态下和其他小岛并无二致，只有当岛屿上方出现一朵巨大的骷髅云时，就表示着下方骷髅岛已经被激活，从现在开始直到岛上的BOSS骷髅船长被打败，骷髅云才会消失。

骷髅岛的机制

当骷髅岛被激活后，会刷新出大量骷髅岛专属的骷髅，它们会从岛上的炮台、塔楼对靠近的玩家发动猛烈的炮击，一旦玩家靠岸后，又会凭借数量优势对玩家进行围剿，注意骷髅岛被激活后刷新出来的专属骷髅的防御力、血量都比一般的骷髅要厚许多，如果不进行及时走位很容易便会被他们围殴致死。此外，和赏金任务一样，当玩家将骷髅岛上的敌人全部清理干净后，中央的要塞处便会再次刷新出一波骷髅，其中还会有一些拥有特殊能力的骷髅，如此反复刷新8～10波左右后，最终BOSS骷髅船长才会出现，杀死它便能得到开往中央要塞地下宝库的钥匙。

骷髅的种类

骷髅岛刷出的专属骷髅不但血高防厚，还各自拥有不同的能力，如果不了解它们的弱点，并进行针对性的布置，玩家应对起来将会非常麻烦，下面便为大家列出骷髅岛专属骷髅的名称、特殊能力及其应对方法。



名称	外观描述	特殊能力	应对方法
Blue Skeleton	佩戴蓝色头巾的骷髅	血高防厚，使用弯刀需要命中7～8次才能将其击杀	无
Gold Skeleton	全身覆盖金色盔甲的骷髅	速度缓慢但防御极高，几乎免疫弯刀的攻击	遇水便会生锈，无法行动，同时防御也会降低
Green Skeleton	覆盖着绿色海藻的骷髅	遇水速度变快，并且回复大量HP	使用弯刀进行战斗，避免让它们接触到水体，同时尽量避免在雨中和它们战斗
Shadow Skeleton	白天呈黑色，夜晚变为白色的骷髅	在夜晚和没有光线的暴风雨天气中无法被攻击到	尽量在白天进行作战，在晚上也可以使用提灯来让它们无法动弹

火炮堵门战术

由于骷髅岛的专属骷髅应对起来极为麻烦，且骷髅的数量极多，只靠玩家手中有限弹药的武器是很难达到速刷骷髅岛的目的，若是打了半天被其他玩家坐收渔利便得不偿失了。因此在这里为大家推荐一种借助帆船上大威力的火炮来进行主要输出的战术。

许多骷髅岛之间的环境配置虽然略有区别，但总体上还是由中央要塞加上外围的栅栏以及防御设施（炮台、塔楼）构成。一般栅栏中间会有一些出入口供玩家进入骷髅岛内部，这些出入口往往被设置在塔楼的附近，玩家要想靠近相当不容易。在使用火炮堵门战术时，玩家需要突破塔楼的封锁并将帆船停靠在栅栏出入口附近，目前有两种接近的方式供玩家选择，一种是强行突破，即除了掌舵手以外其他船员全部前往底部船舱做好维修准备，一般来说修理的速度要大大快于破洞的产生速度，只要靠近到塔楼无法进行炮击后，维修人员便可以登上甲板进行收帆降速等工作，将船横向停靠在岸边了。这种方法的成功率较高，且风险很小，比较推荐玩家采用。至于另一种方法，则是在快要进入塔楼的射程之内时停船，随后通过帆船上的火炮将一部分船员直接发射到塔楼附近，让他们将塔楼和炮台迅速攻占，为帆船的停靠提供一个安全的环境。这种方法虽然避免了沉船的风险，但船员在攻占塔楼的过程中几乎处于孤立无援的状态，一旦失误被杀死又得花许多时间重生，因此建议玩家谨慎选择这种方法。

当帆船顺利抵达岸边后，建议派1～2名船员上岛吸引骷髅群的注意，并将他们引到帆船停靠的岸边，当骷髅群进入预先调好的火炮落点时，船上剩下的炮手便可以开炮进行输出了。由于火炮威力要远远超过玩家的武器，即使是防御极高的Gold Skeleton也能做到一炮解决，清理骷髅起来效率奇高，只要继续贯彻这个战术，并且途中没有其他玩家前来打扰，玩家只需要很短的时间便能开启骷髅岛的宝藏。

回程

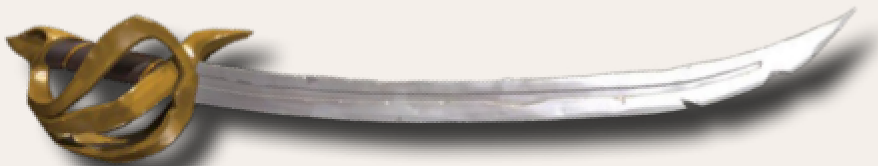
当玩家将地下宝库中的财富全部搬到船上后（注意，在装载财宝时尽量将值钱的货物藏在底部船舱中，不能随意丢弃在甲板上，否则其他玩家路过时在很远的距离便能发现宝藏发出的闪光），此时海怪克拉肯便成为了玩家惟一的威胁。如果此时船上的同伴不足四人，或者面临炮弹不足等尴尬状况，玩家可以选择将宝藏分成许多部分，分散藏在骷髅岛的各处，随后分批次进行运输，这样遇到海怪的几率便会小很多，即使损失一部分宝藏也不至于太过心疼。

如果玩家对自己的战斗能力有足够的信心，也可以选择和克拉肯来一次正面对决，克拉肯出现的标志是海水变黑，紧接着便会从海底深处许多巨大的触手。触手的攻击方式有两种，一种是通过靠近帆船的触手将玩家的整条船包裹起来，在包裹的过程中船身会以极快的速度出现破洞，因此一旦遇到被触手包裹的情况，玩家需要分出一名船员在船舱底部待命，一旦出现破洞便立即进行修补，其余三人留在甲板上使用武器对近在咫尺的触手发起攻击，让帆船尽快脱离它的控制。除了包裹帆船之外，触手还会通过顶端的吸盘将玩家吸附至空中，并进入持续掉血状态，这招可以通过提前预判来躲避。当玩家观察到风向朝某根触手的方向涌入时，就应当立即离开甲板躲入船舱之中，等待风向恢复正常后再回到甲板上。当玩家在克拉肯的攻击中坚持住一段时间并使用火炮消灭几条触手后，克拉肯便会被击退。

成就一览

成就综述

本作成就的解锁要求不太复杂，许多都是十分直白地要求玩家达成某种事件，或者取得某项声望奖章。玩家只需找几个同伴配合一下，很快便能解锁接近一半的成就，剩下的便需要玩家进行长时间的积累才能完成解锁，总体来说，只要你坚持玩下去，在线时间够长，甚至不用特地去根据成就的解锁条件来决定自己的行动，全成就也只是时间问题。



成就列表

成就名称	点数	解锁方法
Bone-Cronch	10	杀死一只正在吃香蕉的骷髅
A Tianic Ensemble	10	在快要沉没的船上奏响船歌
Dead Pirates DO Tell Tales	10	在幽灵船上和其他死亡后来到这里的海盗对话
Hold My Grog!	50	使用火炮将自己发射到另一艘船上
I Don’t See Your Ship	20	击沉另一艘海盗的船只
Laden With Treasure	20	在船上放置20个宝箱
On A Whole New Adventure	10	投票并促成另一名伙伴提交的任务
You Can Always Trust The Untrustworthy	30	卖掉一个船长宝箱（Captain's chest）
When You're A Professional Pirate	20	解锁10个声望奖章
Tactical Chunder	20	将醉酒后的呕吐物泼向另一名拿着剑的海盗
Now Bring Me That Horizon	10	第一次扬帆起航
Full Billow	5	在航行中使所有船帆变成满帆状态
Handbrake Turn	10	朝某个方向打满舵后，放下船锚
I Wanna Be A Pirate!	10	首次提升贸易公司的声望等级
Shopping for a Promotion	5	首次购买贸易公司的声望等阶
I'll Drink To That	5	在港口的酒馆与另一名同伴饮酒作乐
What Shall We Do with a Drunken Sailor?	10	第一次呕吐
#BeMorePirate	5	在服装商店内分别购买钩子、假腿、眼罩和帽子
Aye of Reach	5	在武器商店购买一把新的狙击枪
Blundarrrrbuss	5	在武器商店购买一把新的火铳
Colourful Sails	5	在造船商店为帆船购买一个新的定制外观
You Fight Like A Merchant	10	格挡住对手的攻击，并且在5秒之内击中他
How Appropriate! You Fight Like A Chicken	10	攻击被对手格挡，并且在5秒之内被他击中
But You Have Heard Of Me?	10	在任意一家贸易公司里购买一个需要声望等级达到25级才能购买的声望等阶
Self-Entitled	10	取得10个称号
In Good Company	5	将一个贸易公司专属物品更新到最高级
Did Everyone See That?	10	使用蓄力斩将一名敌人击飞出对方的海盗船
Become Pirate Legend	50	成为传奇海盗
Ignoring The Rules Of Engagement	15	使用火铳从后面杀死一名对手
Kraken Good Job	15	成功逃出克拉肯的包围
Perfect Dark	15	在夜晚不开灯的情况下驾驶帆船穿越风暴区
Friends Not Foe	10	使用“Pirate Salute”姿势在游戏中交到一名朋友
Legends - "Cronch"	5	吃掉一根香蕉
Legends - "The Greatest Race In History!"	20	和旁边的一条船的航线保持平行，并且两艘船不能互相攻击对方
Legends - "This is Unacceptable!"	25	将一个宝箱交给另一名伙伴，或者让他从你这里偷走，然后将宝箱卖掉
Legends - "The Skullduggers"	5	凑齐5名海盗同时演奏船歌
It's A Pirates Life For Me	5	完成一个金币囤积者任务
Master Gold Hoarder	20	在金币囤积者代理人处购买到名为“Master Gold-Hoarder”的声望等阶
Taking Orders	5	完成一个灵魂秩序任务
Master of the Order	20	在灵魂秩序代理人处购买到名为“Master of the Order”的声望等阶
I Am Not Obsessed With Treasure	5	完成一个联合商会任务
Master Merchant	20	在联合商会代理人处购买到名为“Master Merchant”的声望等阶
Seeker of Lost Maps	10	解锁完成250次出海任务的奖章
Golden Voyager	20	解锁完成500个金币囤积者任务的奖章
Sailor of the Gold Horizon	20	解锁在金币囤积者任务中航行1000海里的奖章
Hoarder of Barnacled Gold	15	解锁出售1000个沉船宝箱的奖章
Keeper of a Glittering Hoard	30	解锁在金币囤积者任务中赚到150000金币的奖章
Hoarder of the Captain’s Gold	50	解锁出售1000个船长宝箱的奖章
Merchant Adventurer	10	解锁购买250张联合商会订单的奖章
Merchant Voyager	20	解锁完成500个联合商会任务的奖章
Sailor of the Merchant Alliance	20	解锁在联合商会任务中航行1000海里的奖章
Black Powder Merchant	15	解锁及时交付1000个火药桶的奖章
Merchant Forager	50	解锁及时交付1000个香蕉木箱的奖章
Gilded Merchant	30	解锁在联合商会任务中赚到150000金币的奖章
Seeker of Lost Souls	10	解锁购买250张骷髅船长通缉令的奖章
Voyager of Lost Souls	20	解锁完成500个灵魂秩序任务的奖章
Sailor of the Whispering Bones	20	解锁在灵魂秩序任务中航行1000海里的奖章
Hunter of Cursed Captains	15	解锁击杀1000个骷髅船长的奖章
Mercenary of the Ancient Order	30	解锁在灵魂秩序任务中赚到150000金币的奖章
Master Hunter Of Villainous Skulls	50	解锁出售1000个Villainous Skull的奖章

海图

※ 由于官方没有放出本作的全部海图，下图仅为 Beta 测试时的版本，和正式版的一些岛屿的名字和位置有所出入，各位读者可先根据下图来确定岛屿的大致位置和特产，等官方海图放出后我们再另行补充。





流程通关：40 小时　白金时间：70 小时

时隔将近 7 年之后，Level 5 旗下的著名 RPG《二之国》再度推出了新作。依旧是治愈气息满满的画风、依旧是久石让的动听旋律，但战斗系统却大幅进化，呈现出更加爽快流畅的战斗风格，强烈推荐给喜欢日式 RPG 和 ARPG 这种类型游戏的玩家们一试。

PS4		
二之国Ⅱ 王国再临		Level 5
二ノ国Ⅱレヴァナントキングダム		角色扮演 / 日文版
2018 年 3 月 23 日	本地 1 人	无对应周边
8000 日元		

※Steam 版 3 月 24 日发售

基本操作

按键	说明	按键	说明
□	弱攻击	左摇杆 +L1	回避
△	强攻击	L2	切换武器
○	发动フニャ的号令技能	R1	远程攻击
×	跳跃	R2	使用技能
L1	防御	R3	锁定最近目标

战斗系统

武器说明

每个角色都可以同时装备 3 把近战武器。近战武器有 BURST 值的设定，只要持续攻击敌人，BURST 值就会提升，最高达到 100% 后武器的攻击力以及使用技能时造成的伤害都会增加，但发动技能后当前武器的 BURST 值会被清零。

在战斗中按 L2 键可切换近战武器，玩家也可以自行设定武器切换的方式，“マニュアル”是需要玩家手动切换；“セミオート”模式下当发动技能后会自动切换成其他 BRUST 值高的武器；“オート”则是全自动模式。



技能发动



战斗中按住 R2 键后再按下○×△□就可发动对应的技能。每种技能都会消耗一定的 MP，具体情况可在主菜单的“装备 / スキル”中按 R1 键查看到。如果当前武器的 BURST 值达到 100%，发动技能时的威力还会得到进一步提升。

在王国建立了魔法研究所之后，玩家可在这里花费素材和金钱为各个角色的技能升级，以及学习新的技能。不少派生出的技能都可以通过吸收フニャ的形式提升威力，具体情况玩家可自行在技能说明中查阅。

フニャ之力

进入战斗后，フニャ会自主协助玩家攻击目标或是恢复我方。每隔一定时间，フニャ们就会集结到一起，地面上出现光圈，此时站入圈内按下○键就可发动フニャ的“号令技能”，或者长按○键可以发动“フニャ吸收”，会令一些技能进化为威力更为强大的派生技。

觉醒状态



战斗中，ポンゴ会随机丢出金球球，玩家控制的角色吃到金球球就会进入觉醒状态。觉醒状态下，MP 槽会变成觉醒槽，此时玩家可尽情使用技能。

バトルイコライザー

战斗均衡器（バトルイコライザー）是一个让玩家可以灵活应变的战斗系统，其中涉及到了 4 个项目：

1. 怪物战术：对应 6 个种族，通过左右移动游标的方式提升针对某一种族的伤害。

2. 掉落引导：调整经验值、稀有素材、装备品和金钱四大方面的比重。

3. 属性与耐性记忆：提升角色对某几种异常状态的耐性。

4. 动作的极意：提升全员的身体能力，如减少防御时受到的伤害量、延长回避时的无敌时间、缩短逃跑所用时间等等。



王国模式

王国模式简单来说就是个模拟经营，通过建造设施→在设施中放入人才→入手 KG →继续扩建设施的形式，令王国逐步强大起来。这个模式虽然不复杂，但涉及到的内容较多，下面会一一为大家说明。

●王国资金 BOX：发展王国所需要的资金名为 KG，只能通过设施来赚取，与玩家自己的钱不通用。KG 会被储存在“王国资金 BOX”中，但“王国资金 BOX”有上限设定，存入其中的钱抵达上限后将无法继续增加，所以玩家必须定期将 KG 取出来。“王国资金 BOX”的上限可通过在エスタバニア城中进行提升。

●素材 BOX：与“王国资金 BOX”并列的，是“素材 BOX”，它是用来储存设施们收集到的素材的地方。随着设施等级的提升，“素材 BOX”中会出现的高品质素材也会增多，游戏后期制作食物、装备等都会用得到。“素材 BOX”同样有上限设定，玩家可通过在エスタバニア探险队本部和真エスタバニア探险队本部两个设施中完成与“素材 BOX”相关的研究来提升。

●人才配置：在设施修建起来之后，需要在其中放入人才才能真正发挥出设施的功效。适合该设施的人才名字旁边会有黄色的星星，优先选择这些放入设施中。人才被放入设施后，就会开始获得经验。经验值升满时其头像旁边会出现蓝色的箭头。选中该人才后按下 OPTIONS 键就可为其升级，大多数人才可直接升至 MASTER，其余人才有两条经验值槽。由于不少研究项目的启动条件都要求某种人才达到 MASTER，所以请尽可能地提升人才的等级吧。

●研究项目：不少设施都有研究项目的选项，这些项目关乎到玩家的切身利益，比如武器工房的研究项目可以让玩家制造出更多的武器，魔法研究所的研究内容与角色的技能密切相关等等，特别是追求白金的玩家更需要将全部研究都一一完成。不少研究都设置了启动条件，包括：1. 必要开发力（与人才有关）、必要资金、以及研究条件。研究条件会写明需要哪种类型的人才（部分条件甚至会要求该人才等级达到 MASTER），将该人才放入设施中达成条件后才能开启研究。





●设施升级：设施升级后可解锁更多的研究项目，此外像商店街、海产店、农场之类素材收集类设施也可入手更好的素材。

进军战斗模式

基本操作

按键	效果
□	攻击速度提升
△	大号令
○	恢复损失的士兵数量（需消耗战力）
×	冲刺
L1	向左旋转兵种
R1	向右旋转兵种
R2	选择战术（需消耗战力）

兵种可分为剑、长枪、锤、弓、火枪、法术和盾这几种，但其中只有三个兵种是相克的，即红克绿、绿克蓝、蓝克红。作战时玩家需要根据对方的兵种及时调整前方部队，才能更有效率地推进战线。

推荐的兵种组合为 3 近战 +1 远程，3 近战最好是混合搭配，以便应对不同的敌兵。大炮和箭塔要优先破坏掉，面对突然涌上来大量敌人时可发动大号令或是提升攻击速度来速战速决。

兵力可用来恢复损失的士兵数量以及使用战术。在面对同等级或是等级比我方更高的敌人时，士兵消耗会较为严重，所以建议兵力尽量还是留给士兵使用，确保战斗力才是最优先的。

在开始作战前，玩家可花费 KG 对进军部队进行强化，推荐强化军力アップ、进军ゲージ消费ダウン、大号令时间延长这三项。但要注意，作战失败的话，花费掉的 KG 是不退的（不过入手的经验值会保留）。

总的来说，进军战斗模式是比较考验玩家随机应变能力的，当然如果实在打不过的话，靠等级碾压也是可行的。

ツバクロ商会

ツバクロ商会会在第 4 章入手了道具“ブラハバンの约定书”出现在各个主城（除自家外）中，ツバクロ大叔所在的位置会在地图上用一个灰色燕子的头像来表示。

玩家在ツバクロ大叔处可以接到商会任务，这些任务基本都是上交某些素材或是打倒某些敌人，但并不会注明素材或是敌人所在的位置。商会任务每隔一段时间就会刷新，完成任务可入手名为“ツバクロコイン”的硬币，使用该硬币可在ツバクロ大叔这里兑换到人才任务或是购买素材。

流程攻略

第一章 ゴロネールの动乱

●剧情后沿楼梯往下走，来到房间会有一场教学战。

●再消灭三个敌人后来到花园（血量不满的话可以破坏道路两侧的灯台来回血），需要藏身在灌木丛后回避战斗前进，一旦被发现会强制进入战斗。

●下一场战斗先消灭三个杂兵，然后敌方会出现增援。稍微坚持一下アル就会来帮忙。

●在据点入手武器和装备后将武器装上，再度与アル交谈，之后就可以使用存档点了。

●庭园中有强制战斗，3 级敌人较多，要多多注意自身血量。

●从左侧房间进入下水道，剧情后习得技能“一文字斩り”，默认是按下 R2+ △就可以发动。

●下水道中基本都是 3 级左右的敌人，难度不算高。尽头触发剧情，アル离队。

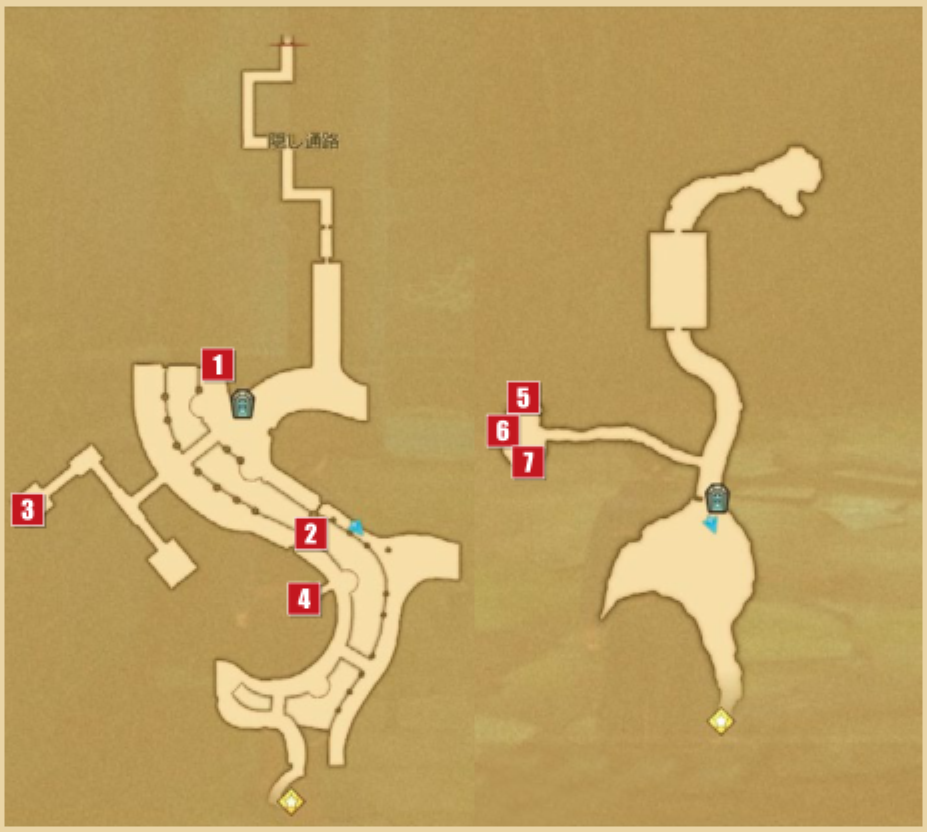
●排水区的宝箱中可入手一把“カットラス”，继续往前走就是 BOSS 战了。

BOSS LV8 黑骑士

黑骑士有两个姿态，首先人形态时攻击会有比较明显的蓄力动作，回避掉正面就可以。打掉大约一半血量后，它会变身，之后的攻击节奏会大幅加快，保险的打法是拉开距离用远程武器射击，给予少许伤害后战斗就会结束。

●剧情后登上山丘，本章结束。

地下水道



王宫直下エリア

编号	宝箱
1	ブロ - ドソ - ド
2	100G
3	こんがりコッペパン
4	ヒ - ルハ - ブ

排水エリア

编号	宝箱
5	カットラス
6	マジックアロマ
7	ヒ - ルハ - ブ

第二章 エバンの国

●本章开始，エバン正式加入战斗小队，并且玩家在调查过地面上的蓝色光圈“テレスポット”之后可直接通过大地图传送回来。

●离开野营地后往东走，会触发与 LV9 的飞行系怪物ワイバ - ン的战斗，フニャ会前来帮忙。移动到它们的区域范围内按提示按键操作就可以将敌人打落。

●剧情后继续往东北方移动，进入风蛇の谷。

●从行商人处可入手贵重道具“リ - フブック”。

●走到山谷中央位置的存档点附近后，会触发剧情，之后跟着フニャ前进，入手贵重道具“ありふれた枝”，并学会魔法“风おこしの号令”，之后再调查山谷内旋转的四叶草，就可以发动风魔法飞到高处了。

●返回存档点的位置，调查四叶草后继续前进。快到山顶附近可以看到一座地藏，调查后献上“カリっとナッツ”可以入手新的フニャ。

●来到山顶后触发剧情，接下来要前往“ワイバ - ンの巢窟”拯救被抓走的空贼少女シャ - ティ -。

●从空贼的营地出来后过桥往山下方向走，就可以来到“ワイバ - ンの巢窟”。这里的地形并不复杂，直走就会来到存档点。旁边有个地藏，需要献上“おてがるクリ - ム”才能入手新的フニャ。这个东西可以在“空贼のアジト”周边地区的宝箱中获得。

●走到尽头触发 BOSS 战。



BOSS Lv.11 ワイバ－ンキング

这个 BOSS 会召唤小兵，先用技能“一文字斩り”快速清理掉杂兵们，之后配合フニャ的技能就可以大幅限制住 BOSS 的行动，战斗将变得非常简单。

●胜利后开启前方的栅栏，救出シャ - ティ -。剧情后自动返回“空贼のアジト”，シャ - ティ - 成为队友。

●前往“空贼のアジト”的下层，和シャ - ティ - 对话，前往“阳光の玉神冢”。

●调查雕像后，需要エバン独立完成知惠和勇气两个试炼，其中知惠的试炼又细分为三个小试炼。

●“知惠の试练”简单来说就是按照“始まりの书”中描述的故事的关键词（用特殊颜色标注）的顺序依次抵达雕像面前，最终前往“终わりの书”所在的位置。但发光的石板只能踩踏一次，离开后石板就会消失。有些发光石板上还会有光球，吃到这些光球的话，在挑战成功后可给予相应的道具奖励。三次试炼难度越来越高，玩家如果不知道正确路线的话可以参考接下来的攻略图示。



■ 旅立ちの章



①转 2 次

■ 出会いの章



①转 2 次　　②转 2 次

■ 决战の章


■图 1

①转 2 次


■图 3

①转 3 次　　②转 1 次


■图 2

①转 3 次　　②转 1 次


■图 4

①转 2 次　　②转 2 次

●完成“知惠の试练”之后紧接着是“勇气の试练”，打倒 BOSS ウ - ゴ。

BOSS Lv14 ウ－ゴ

如果玩家能在刚才三个“知惠の试练”中获得了全部的光球，那么就可以入手非常强力的武器和装备，给エバン装备上可以减少不少难度。BOSS 的伤害虽然不小不过攻击都有比较明显的提示，还是很容易躲开的。另外フニャ的辅助技能也要多多利用。

●战斗胜利后“BATTLE EQUALIZER”（战斗均衡器）系统就会开启，自动返回“空贼のアジト”，和老大对话。剧情后，本章结束。





风蛇の谷



编号	宝箱
1	300G
2	100G
3	熟练のスパイクショット
4	风守りのつむじかぜシュ - ズ
5	300G
6	毒涂りカットラス
7	シ - ルドペンダント
8	ヒ - ルハ - ブ
9	すっきりアップルティ -
10	マジックアロマ
11	三つ叶のヒ - ルハ - ブ
12	风の指轮
13	炎の守护ペンダント
14	13 番の乐谱
15	天使の泪

第三章 运命を决める町

●本章一开始就会有三名空贼加入队伍，但战斗小队只能由三人组成，如有需要可以在菜单的“パ - ティ -”中进行替换。

●离开空贼基地后沿着山路往下走，根据地图上的标记来到グレイナス平原。进入平原会开启“进军战斗”模式，简单来说就是エバン做指挥官，指挥部队消灭对方的军团取得胜利。“进军战斗”模式的玩法可查看前面的介绍，玩家在本章的战斗难度很低，只要根据教学操作就不会失败。

●离开建国预定地前往ニルの森。靠近ニルの森入口附近会看到一种全身覆盖紫烟的怪物名叫“魔瘴气怪物”，属于讨伐怪的强敌，前期不建议挑战。

●进入ニルの森后前往长老ニル所在地，对话后离开森林，前往ゴ - ルドパウンド拜见占星术长。



●ゴ - ルドパウンド是座中华风的城镇，占星术长所在的房间位于城镇的顶端。来到门前和门卫对话，然后需要和他玩掷骰子的游戏。这个游戏是必输的，而且无论选择哪个对话都是继续，三次后エバン就会欠下巨额债务。

●来到赌场和三位 NPC 交谈收集情报。然而返回宿屋（直接传送会比较快），剧情后再去找占星术长房间门口的门卫对话。识破他的骗局。

●进入房间和占星术长ロクメ・ギ对话，离开房间调查圆形场地内的巨大雕像，返回ニルの森。

●和长老ニル对话后习得魔法“マッハ栽培”，该魔法可以令树干上的小蘑菇快速成长，这样就能前往森林右下角的区域了。

●剧情后シャ - ティ - 和ガット - 会暂时离队，进入建筑，在右侧房间尽头的书架上找到“イカサマの指示书”，左侧房间右侧的桌子上入手“イカサマリモコン”，离开工场前可以给エバン调整一下武器和装备，因为接下来的 BOSS 战强制玩家使用他。



BOSS Lv.21 ゴムレム

出门就会遭遇 BOSS，注意 BOSS 的回旋攻击打人比较痛，连续回避即可，其他没什么难点。

●返回占星术长所在的房间和他对话，然后可以先去做一下相应的补给准备工作。与大臣对话，选择“裁判を始める”。

BOSS Lv24 ウルデラコン

这场战斗比较特殊，BOSS 会掉落岩石，将岩石破坏掉后“守护フニャ”会前来帮忙。它的能力是可以张开防御罩完全防御住 BOSS 的火焰攻击，当 BOSS 使用广范围的火焰技能时可以躲在罩子内。BOSS 只有身上发光的地方才是弱点，首先是左手，持续攻击一段时间后它就会晕厥，此时就可以转火攻击头部。BOSS 清醒后会跳远并落下岩石，回避之后等它再度靠近再攻击右手，最后攻击头部，差不多就可以结束战斗了。

●返回ニルの森向长老汇报，本章结束。

ニルの森



编号	宝箱
1	クロ - ムスピア
2	アリフレタケ ×5
3	500G
4	火のレンジャ - ボウ
5	ヒ - ルハ - ブ ×2
6	ひとくち点心セット
7	天使の泪
8	どくけしトロ - チ
9	まあまあの原木 ×5
10	刚腕のクロ - ムソ - ド
11	マジックアロマ
12	スゴウデ魔导士の指轮
13	みつばのヒ - ルハ - ブ
14	マジックアロマ・ハイ
15	达人のタワ - クラッシュ
16	知识のきらきらチュニック
17	14 番の乐谱

第四章 ブラハバンの传说

●先坐在王座上进行王国开发建设，现在的资源有限，把能建的设施先修建起来就好。

●直接传送到ミセス・マ-サ的家，受理分支任务【001 ミセス・マ-サと奇迹のたわし】。

●前往ホラット洞穴（地图上有蓝色星星的标志），进入山洞消灭敌人后入手道具“奇迹のたわし”。

●和神秘女子センコ-对话，入手道具“梦幻のカギ”，受理分支任务【002 梦幻の果てを望む女 センコ-】。不过这个任务的推荐等级为LV60，玩家们可以暂时无视。

●返回ミセス・マ-サ的家，剧情后マ-サ成为国民，然后就可以将她安排在“フニャのアトリエ”里工作了。

●和ロウラン对话，然后传送到ゴ-ルドパウンド，进入メルドラ公文书馆，和メルドラ交谈后需要完成3个委托。

●先到目的地和メイ・シャ对话，受理分支任务【008 恼める占星术师 メイ·シャ】。来到ゴ-ルドパウンド门外，打倒3个スケルトロン即可。回去和メイ・シャ对话，她就会成为国民。

●返回自己的王国エスタバニア，修建魔法研究所，并将メイ·シャ安排在其中，进行“魔法研究：见えざる道”，等候1分钟研究就会完成。

●前往ゴ-ルドパウンド东侧，调查后出现新的道路，入手道具“シンクベニ-ロ-ズ”，将其交给公文书馆的メルドラ，入手道具“メルドラ爱用の荣养剂”。

●传送到风蛇の谷的トグロ峡，前往地图左侧的目的地，将“メルドラ爱用の荣养剂”浇灌在枯萎的四叶草上，再使用风魔法，打倒上层的BOSS。



BOSS Lv.26 ヴォルカドラゴン

BOSS的弱点属性是水，如果玩家之前有在王国的魔法研究所开发过水属性魔法的话战斗会轻松一些。BOSS飞天后会有一个大范围的喷火技能，建议持续翻滚回避，否则被砸中就会损失大约200左右的体力，还是蛮疼的。平时近身输出时尽量站在BOSS的侧面相对安全。胜利后入手道具“ヴォルカドラゴンのツノ”。

●胜利返回公文书馆，将道具交给メルドラ。

●到赌场找退役军人ガオ・ワ对话，受理分支任务【009 静かなる退役军人 ガオ・ワ】。

●返回自己的王国，如果没有修建オイシ-キッチン（厨房）的话先修建出来，然后制作“ふわとろオムレツ”，将此物交给ガオ・ワ，他就会成为国民。

●接下来还需要两名人才，所在位置地图上都有标注。任务【010 寡默なスナイパ-コウ・ハッカ】只要打倒指定敌人即可；任务【011 寡默なスナイパ-コウ・ハッカ】需要玩家在道具屋（地图左下角）购买“はやおき时计”。

●返回公文书馆找メルドラ对话，前往大地图的目的地，选择“进军”。击退大盗贼团，入手道具“ラメッタ-スト-ン”。

●将“ラメッタ-スト-ン”交给メルドラ，换取到“公文书馆の会员证”。

●阅读公文书馆内的5部资料，和エバン交谈。

●返回王国エスタバニア，进入王座的房间和ロウラン对话，入手道具“ブラハバンの约定书”。

●传送到ゴ-ルドパウンド，找占星术长对话。剧情后再次与他交谈。本章结束。

第五章 女王の目

●前往大地图下方的ヨッソ-ロ，和NPC交谈后得知要寻找失踪的船大工。

●沿着海沿岸一直走，来到海边のほこら。

●调查前方的石碑，触发BOSS战。

BOSS LV.30 クラ－ゲン

这个BOSS主要的攻击手段就是用触手来发射激光。虽然只是直线攻击但距离很长，不过BOSS身下方其实是死角，玩家只要站在它脚下就可以回避掉全部激光攻击并安全输出。只需要注意一点，BOSS会跳起砸向玩家，此时就需要翻滚回避了。总体来说是没啥难度的战斗。

●返回ヨッソ-ロ，和NPC对话后再传送回自己的王国。

●和ニル交谈过后入手道具“トゲトゲキエ-ル”。

●传送到ニルの森，前往左侧之前被刺球挡住的区域。走到尽头打倒狂暴的怪物。

BOSS Lv.32 ライゴウ

该敌人会使用放电攻击，放电有两种模式，一是两道直线，二是周围持续落雷，看到它头上的角开始蓄电就要特别留意了。另外BOSS还会跳到场外去，反复跳跃数次之后再砸向玩家，由于此时无法锁定它，坚持持续翻滚回避。战斗一段时间后它的角会被破坏掉，之后就不用担心放电的问题了。

●返回ヨッソ-ロ和アンカ-报告，就可以入手船了，并且アンカ-也会成为国民。

●开船前往シ-ラザラカン（海上的敌人普遍在LV30左右，为了接下来的BOSS战可以轻松一点，建议在海上练练级，将玩家等级提升至30级以上）。

●进入シ-ラザラカン，剧情后和地图上标注地的三个NPC交谈，然后前往装备品屋，受理分支任务【041 情热の指轮を求めて】。将3个货物送到指定的地点即可，完成任务入手道具“情热の指轮”。

●和女王对话，セシリウス暂时加入队伍。之后乘船前往地图右下方的灵元の迷宫。

●接下来需要完成进军任务“灵元の迷宫の试练”，推荐等级LV12。如果玩家之前没有刻意去打过进军模式的话，此时军队的平均等级也就在LV6左右，是不可能顺利完成该任务的。不过即便失败，经验也会累计，反复挑战即可。有几点需要注意：1.不可莽进，敌人经常会几组同时冲过来，此时应后退与其拉远距离，再缓慢接近其中1、2组集中消灭；2.注意属性相克，善用弓兵，弓兵可以将一些远处敌人直接清理掉；3.军力尽量留给士兵复活，不要乱花费在辅助技能上。

●完成试炼后，进入海神のすみか。存档后应战BOSS。



BOSS Lv.36 海神オ－ディス



主要攻击手段就是从地面下钻出来攻击，看到地上有尘土时就要赶紧离开该区域。此外还有甩尾攻击，和在地面上种花。花在数秒后会变红爆炸，注意回避。

●返回シ - ラザラカン去找女王，剧情后乘船前往深渊の大穴。

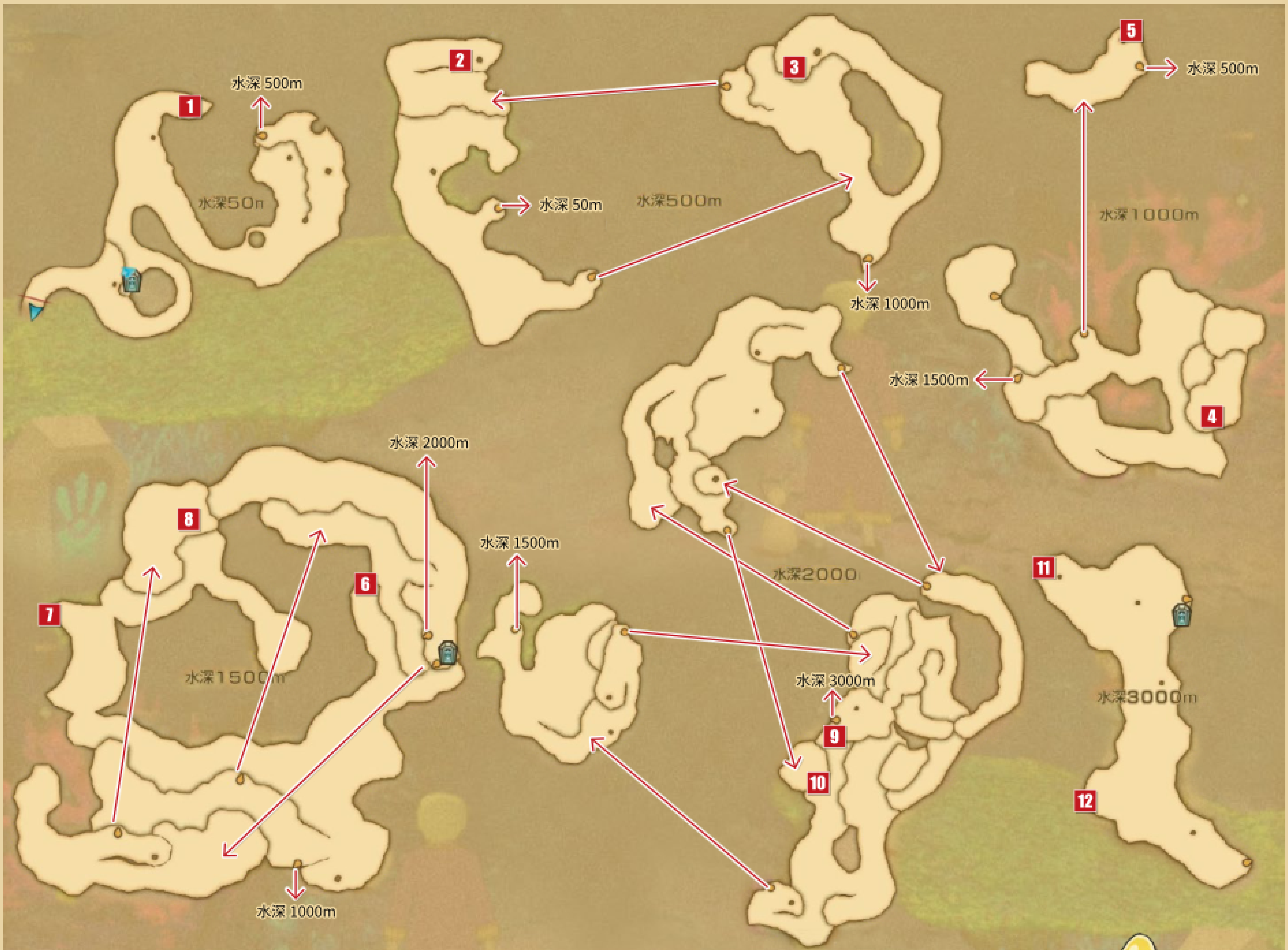
●深渊の大穴一共有 6 层，需要调查流水的贝壳才能在各层之间移动。来到最底层会有 BOSS 战。

BOSS Lv.42 ドララナ－ガ

冰属性的敌人，玩家首先要攻击它发光的双臂，全部破坏掉之后就可以攻击 BOSS 头部了。磨掉一定血量之后，BOSS 会飞到空中，并对场地使用冰魔法。破坏掉冰柱可以解放出守护フニャ，利用它们的力量可以召唤出一台僚机，之后战斗就会变成射击风格，用僚机持续攻击 BOSS 脖子下方的发光处，给予一定伤害它就会回到地面。BOSS 第二次飞远后，双臂也会出现光斑，同样也是先破坏掉光斑，BOSS 才会落地。

●胜利后，セシリウス正式成为同伴。和女王对话后，本章结束。

深渊の大穴



水深 50m

编号	宝箱
1	シロガネ矿石 ×5

水深 500m

编号	宝箱
2	せせらぎのルミエワンド
3	キュアバイタル

水深 1000m

编号	宝箱
4	耐冰のフレッシュサンダル
5	マジックアロマ・ハイ

水深 1500m

编号	宝箱
6	1700G
7	ジェネラルソ - ド
8	秘传の指轮

水深 2000m

编号	宝箱
9	ヒスイサンゴ ×5
10	耐封印のスケルトンメイル

水深 3000m

编号	宝箱
11	天使の泪
12	15 番目の乐谱



第六章 荣光の轨迹

●本章开始剧情的前提条件是王国发展等级达到 LV2（建筑达到 10 座以上，人才总数超过 25 人）。建筑很好办，只要有钱就行；比较麻烦的是人才总数超过 25 人这一条，只做主线的话人数肯定是不够的，其他人才需要完成分支任务才能获得。在ゴ-ルドバウンド和シ-ラザラカン可以接到大量分支任务，优先做人才相关的，足够满足玩家的需求。

●满足升级条件后返回王国エスタバニア，进入开发模式后将光标移动到主城上点○键，选择“王国のレベルアップ”就可以将王国升至 LV2。然后到左下角的空地建造“クル-ズ航海技术研究所”。

●返回王座的房间，和セシリウス交谈，然后出城，乘船前往大地图右侧的グランリ-フ。

●进入グランリ-フ，前往最上层。

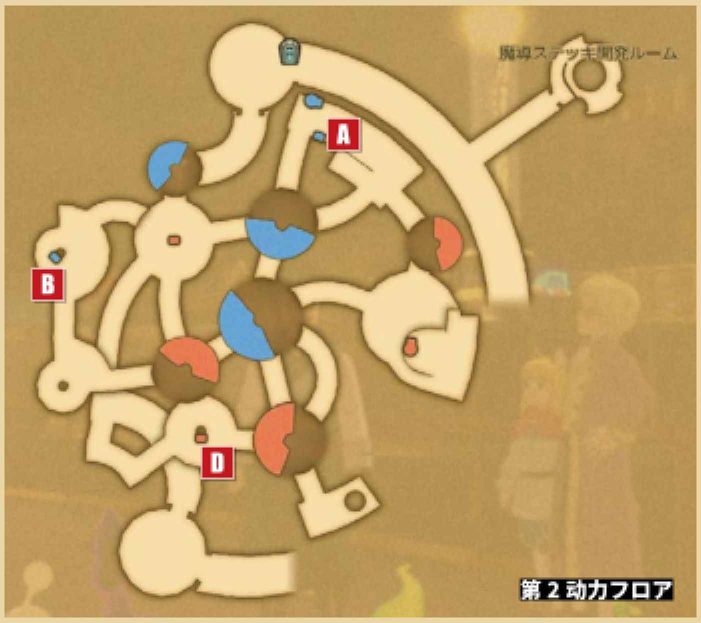
●剧情后捡起地面上闪红光的道具“メモリス -XA011”，シャリア加入小队。

●乘坐电梯前往上层，再移动到地图左上方。继续搭乘电梯进入グランファクトリ-。

●这个迷宫中会学会“ともしびの号令”，玩家需要调查发光装置转动地板才能顺利前进。

●在第 1 动力フロア上方房间中入手“メモリス -XD027”，继续前往第 2 动力フロア。

●第 2 动力フロア较为复杂，玩家们可以按照蓝色锅炉→ A →红色锅炉→ A → D → B 的顺序来移动，既可收集到宝箱也能抵达目的地，入手道具“メモリス -XG038”。



●第 3 动力フロア
请按照按钮 1 →蓝色锅炉 - →蓝色按钮→红色锅炉 - →按钮 2 →红色按钮→踩着齿轮跳到按钮 3 的位置来移动。

●进入生产ラインフロア，尽头桌子上入手道具“メモリス -XH104”。

●テスティングフロア左侧房间入手道具“シャリアのメモリス”，然后准备 BOSS 战。



BOSS Lv.48 ブラックヘリオス Ⅱ

这个敌人会释放全场 360 度范围内的剑气冲击波，即便是防御状态也会掉不少血，只能拉远距离靠走位来回避。此外，蓄力的直线冲击波可以靠给予其一定伤害的形式来打断。

●胜利后乘坐电梯前往“魔导融合炉フロア”。剧情后继续 BOSS 战。

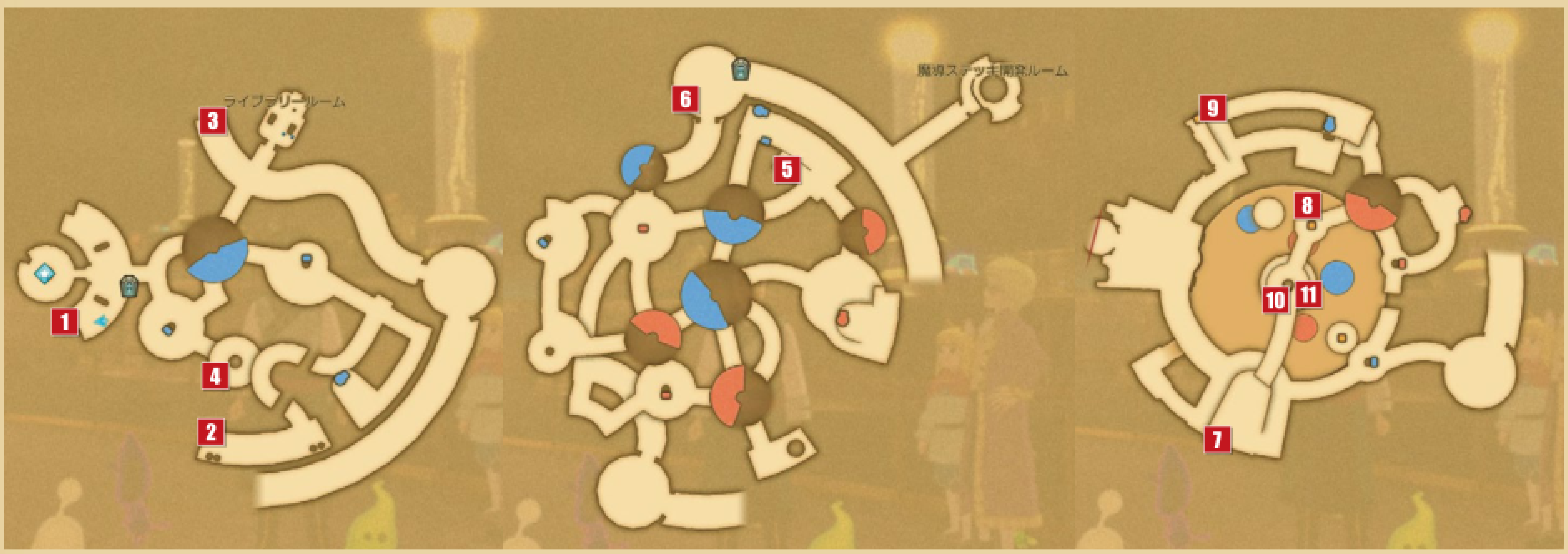
BOSS Lv.51 バルモディ－ン

这个 BOSS 的技能基本都是身体周围的范围攻击，如果持续近身攻击的话，自身血线会相当危险。玩家可以采用远程攻击配合フニャ技能的战术。打掉大约 1/3 的血量后，BOSS 会召唤出小飞行器，将飞行器打掉就可以解放出フニャ，之后利用フニャ的大炮攻击就可以给予 BOSS 重创。

将 BOSS 血量清零后就进入第二阶段。第二阶段需要踩着光板跳到顶端，注意中途会出现三个长光板，第 3 个光板要站在中间位置上，左右的板子会消失掉。

●和グランリ-フ建立同盟，剧情后シャリア正式成为同伴。本章结束。

グランファクトリ-



第 1 动力フロア

编号	宝箱
1	ハガネ矿石 ×5
2	マジックアロマ・ハイ
3	グッドエッグノッグ
4	雾のラッシュブ-ツ

第 2 动力フロア

编号	宝箱
5	2500G
6	コク结晶 ×5

第 3 动力フロア

编号	宝箱
7	16 番の乐谱
8	よつばのヒ-ルハ-ブ
9	天使の泪
10	キュアバイタル
11	キャッスルクラッシュ

第七章 里切り者ロウラン

●从王国出来后调查飞空艇，之后在地图宽敞的地方按△键就可以呼叫飞空艇了，飞行中按○键可落地。

●将ムサカ送回をグランリ - フ，然后返回王国エスタバニア。

●进入王座的房间和セシリウス对话。

●直走到尽头和チュ - ダイン对话，然后前往地下牢接受测试。

●到指定地点和ゲッシ - 队长对话，剧情后前往エバン的房间。

●调查猫咪雕像后进入隐藏房间，尽头的箱子中入手武器“スタ - リ - ブレイド”和道具“ゴロネ - ル王家の纹章”。

●去地下牢救出カリュ -，剧情后会强制回到王国エスタバニア。

●和ロウラン对话，入手道具“ゴロネ - ル王家の纹章”，本章结束。



第八章 父の国

●乘坐飞空艇到地图指定位置下机，然后往ゴロネ - ル王国方向前进。

●使用“王家の纹章”后进入ゴロネ - ル王国内。

●和地图上标注出来的 3 个 NPC 对话，再从一旁的店主ジ - ナ处入手道具“ハイドさんへのお届け物”，将其交给旅店旁边树下的ハイド。

●返回ジ - ナ处，入手道具“おさかなベ - グル”。

●进入旧 · ゴロネ - ル地下水道。雕像的区域需要在限定时间内点燃全部烛台才会开门。第一次点烛台比较容易，第二次三个烛台的位置很分散，并且地面上还有裂缝需要绕行。

●到达第三个存档点附近时会听到惨叫声。先将地图上标记处附近的敌人全部清理干净，再在 45 秒内点燃 3 个烛台。

BOSS Lv.55 アトモスクイ - ン

优先击杀小妖精，BOSS 释放出的光球威力巨大，好在移动比较缓慢，看到后请及时回避。BOSS 血量所剩不多时会召唤小妖精回血，此时可以集火将 BOSS 快速消灭。

●来到ニャウ族のスラム，和 3 位 NPC 交谈。

●返回大地图后前往ゴロネ - ル王家の墓，尽头入手道具“ラウゼオの手记”。

●传送回ゴロネ - ル城。前往王座的房间，先换上耐火魔法的装备，剧情后开始 BOSS 战。



BOSS Lv.56 チュ - ダイン

チュ - ダイン会频繁瞬移，当其瞬移后马上采用防御姿态面对他就可以减少大部分伤害。较有威胁的招式是他会跳到王座上，然后持续释放火魔法，此时只能使用远程攻击配合フニャ来磨血。由于这场战斗之后还有一场 BOSS 战，玩家应节省回复药的使用，避免下一场战斗陷入苦战。

BOSS Lv.59 ベルガシン

和之前几场守护神战斗的打法基本相同，BOSS 四肢哪个部位发光就集中攻击哪里。地面上出现花后尽快破坏掉，释放出来的フニャ可以发动技能让玩家免于中毒。当チュ - ダイン提示让大家集合时尽快跑到他身边，他会给玩家施加一个免伤的防御罩，抵抗住 BOSS 接下来的一次全屏攻击。

●和チュ - ダイン对话，确立同盟关系。



旧 · ゴロネ - ル地下水道



编号	宝箱	编号	宝箱
1	3000G	7	よつばのヒ - ルハ - ブ
2	マジックアロマ · フロ - ラ	8	亡者のサラ布 ×5
3	暗がりのダ - クネスソ - ド	9	女神の泪
4	キュアバイタル	10	贤者の秘药
5	やすらぎの重矿石 ×5	11	仇讨ちの勇猛ア - マ -
6	杖兵のゴ - ジャスブ - ツ	12	12 番の乐谱

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

第九章 王となる者

●剧情后聆听ガット - 等人的报告。

●传送到ゴ - ルドバウンド，到公文书馆找メルドラ反复对话，入手道具“モジバケの石盘”。

●返回エスタバニア，将石盘拿给メイ · シャ看。

●乘坐飞机前往大地图右侧的ヒカラビナ砂漠，在 3 个调查点寻找道具“キラキラの砂”。

●将石盘和“キラキラの砂”交给メイ · シャ后，可入手道具“圣なる剑の石盘”。

●乘坐飞机前往地图右上角的目的地，咏唱咒文后进入白の神殿。走到目的地后会有战斗。

BOSS Lv.62 豪炎武神マンドラ

虽然看起来很像日本神话里的雷神，但其实是火属性的。会超长时间的旋转攻击，如果被攻击到很容易连续受到伤害，看到 BOSS 开始旋转就不要近身了。另外 BOSS 还会从双拳射出火焰弹，连续 4 次。

●胜利后入手道具“白き圣杯”。

●返回王国エスタバニア城，接下来要将王国等级提升至 LV3。LV3 的要求是人才 50 人、建筑数量超过 35 个，升级还需要 10 万 KG。通过完成ツバクロ的任务来入手人才效率更高，详情可查看前文系统说明部分的“ツバクロ商会”。

●王国升至 LV3 之后还需要将武器工房升至 LV4，之后就可以进行圣剑开发工作，入手道具“圣剑グラディオン”。

●接下来有一场进军战斗，推荐等级在 LV25 以上，玩家的军队如果等级不够的话建议还是先做一做分支任务中的进军挑战，提升一下战斗力。

●在王座的房间和ロウラン对话，剧情后开始进军战斗。第一场战斗就是纯杂兵战，资源给的也相当充裕，基本没有难点。



BOSS Lv.25 ゴ － ラ

BOSS 腹部发光的地方是弱点，直接冲过去开大号令攻击即可。BOSS 会使用紫色的飞弹攻击，地面上会出现明显的攻击范围提示，绕开回避就好。最有威胁的招式是 BOSS 的激光射击，对军队成员是即死的。所以看到 BOSS 做出蓄力喷激光的动作后就要马上拉远距离向两侧回避。这场战斗友军也会来帮忙，所以其他杂兵不用太在意，专注于输出 BOSS 本体就好。

●胜利后往前走进入最后的迷宫幻棻の街，这是一个长方形的区域，在四角各有一个被魔瘴气包裹的水晶，进入水晶内是 LV65 的 BOSS。都是玩家之前打赢过的敌人，在此就不累述了。



●剧情后直走进入アラゴリア城。

BOSS Lv.68 ハムナル

BOSS 瞬移后会有很大概率使用三段鞭子范围攻击，注意及时回避。BOSS 召唤出来的杂兵要及时清理掉，全部清理之后 BOSS 就会气绝一段时间，是输出的好时机。总的来说这个 BOSS 虽然招式威力巨大但都不难回避，只要不贪刀，血线就不会太危险。

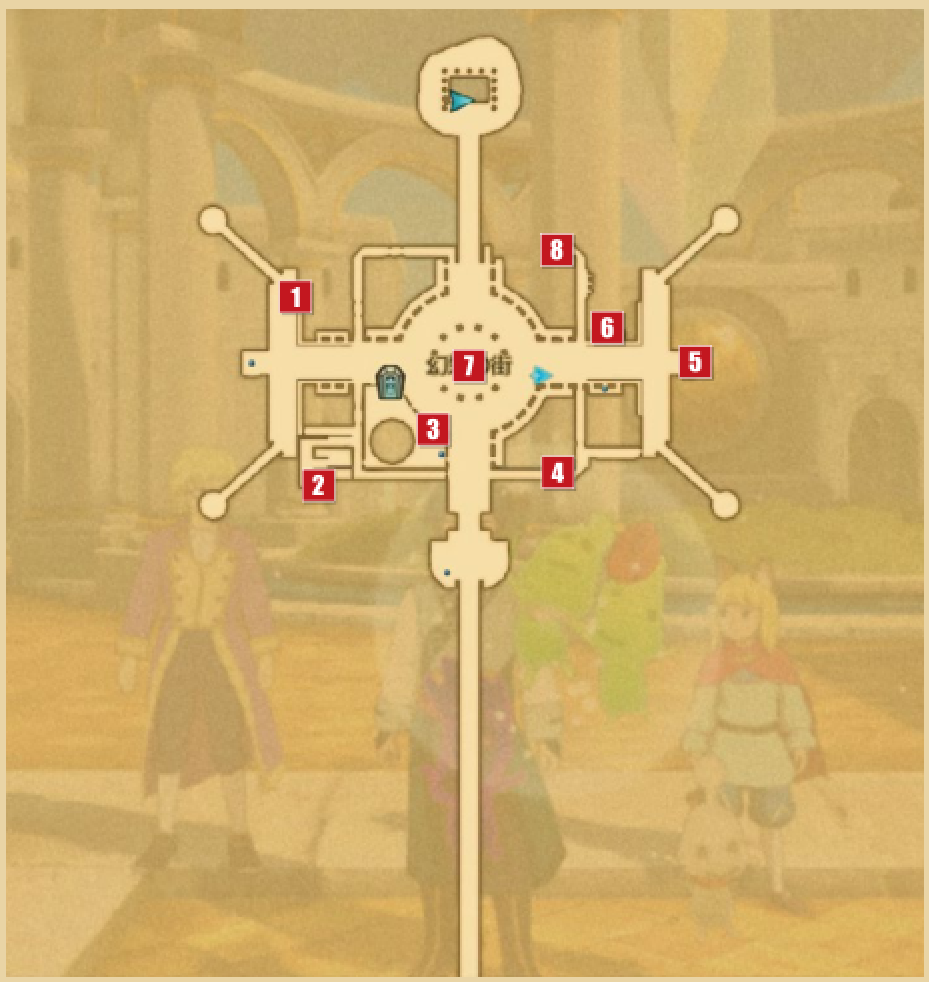
●装备上“圣剑グラディオン”后，和ポンゴ对话（强烈建议带エバン进战斗）。

BOSS Lv.72 魔戒王ゴ － ラ

这场战斗需要配合ポンゴ的力量，靠近它身边后按住○键就可以蓄力，蓄满力玩家控制的角色就会进入爆气状态，攻击力得到一定程度的提升。每打掉 BOSS 大约 30% 的体力它就会进入另一个阶段，该阶段血条呈紫色，BOSS 会依次使用各个守护神的技能，优先回避，之后再寻找输出时机。当 BOSS 血量仅剩 10% 时，ポンゴ就会让玩家控制的角色一直处于爆气状态，但此时除了“圣剑グラディオン”之外，其他武器给予的伤害都较低，切换成エバン持续输出就可轻松解决战斗了。



幻棻の街



编号	宝箱
1	女神の泪
2	マジックアロマ · フロ - ラ
3	リラックスペンダント
4	咒われしワタ ×3
5	暗がりのダ - クワンド
6	魔人のサラ布 ×3
7	キュアバイタルミスト
8	暗のカラミティブラスタ -

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

全支线任务一览

本作一共有 175 个支线任务，在地图上通过“白色圆圈中心有蓝色叹号”的形式来体现。和指定的 NPC 对话就可以接到任务，接到任务的同时系统会提示玩家是否要将其设置为当前目标任务，设置之后，在地图上就会出现蓝色星型的图标表示任务的目的地。但要注意，当前目标任务只能同时设置一个。

几乎有一半的支线任务都是要求玩家到某个地方拾取某样东西或是打倒指定的敌人，这些没什么难点，跟着图标走即可，就不详细说明了。下面会针对其他较有难点的支线任务加以详述，方便玩家们更快完成。

玩家需要注意的是，有一些任务是在完成其他任务之后才会出现的，所以如果当前阶段你在指定的地点接不到编号所示的任务，可以先去把其他能完成的任务做掉再回来看看。

另外，下文表格的备注中写有“ツバクロ商会的人才介绍”字样的，代表该任务要在ツバクロ商会那里选择“人才介绍”后花费ツバクロコイン才能接到，接到后该任务会直接出现在支线任务列表中，前往指定地点和人才对话就可以完成。





编号	任务名	地点	备注
001	ミセス・マ-サと奇迹のたわし	ミセス・マ-サの家	第 4 章后
002	梦幻の果てを望む女 センコ-	ホラット洞窟	完成任务 001 后，参考下文“梦幻迷宫介绍”
003	シャイなアイツの名前はペッコ	空贼のアジト	—
004	シン・ジン 武器职人の第一歩!	ゴ-ルドパウンド	—
005	あわて者の传令者 リン・カ	ゴ-ルドパウンド	—
006	可怜な服饰职人 モモ・ナハナ	ゴ-ルドパウンド	—
007	ほのぼの侍女 アンニャのお仕事	ゴ-ルドパウンド	—
008	悩める占星术师 メイ・シャ	ゴ-ルドパウンド	第 4 章后
009	静かなる退役军人 ガオ・ワ	ゴ-ルドパウンド	第 4 章后
010	历战の古兵 ジイ・ヤ	ゴ-ルドパウンド	第 4 章后
011	寡默なスナイパ-コウ・ハッカ	ゴ-ルドパウンド	第 4 章后
012	おだやかな铠职人 リク・ヤ	ゴ-ルドパウンド	—
013	期待の护卫见习い チャコ・パ	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
014	荷物を失った旅人 タビアス	ゴ-ルドパウンド	—
015	品质のいい防具を求めて	エスタバニア城	完成任务 004 和 012
016	品质のいい武器を求めて	エスタバニア城	完成任务 004 和 012
017	おじちゃんのひそかな大好物	エスタバニア城	完成任务 009 和 013
018	大槌を振るう大工 ゲン・ズウ	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
019	アネゴ肌の锻冶职人 クク・スン	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
020	慈爱の保育士 ユウ・キャン	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
021	人情深き锻冶职人 モ-リス	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
022	わんぱく警备队长 ジャコ・バ!	ゴ-ルドパウンド	—
023	囚われの占星术师 ルウ・ガ	ゴ-ルドパウンド	模仿者在广场的东侧
024	オリヴィエ先生の大ピンチ!	ゴ-ルドパウンド	—
025	ル-シ-はおばあちゃんっ子!	ミセス・マ-サの家	参考下文说明
026	迷子の迷子のペラルニャちゃん	ニルの森	—
027	狩人マ-ガレットと森の暗	フォンナの森	—
028	若かりし日の武勇传	ゴ-ルドパウンド	—
029	3 分间に赌ける出前!	ゴ-ルドパウンド	—
030	勇气と信念と	ゴ-ルドパウンド	—
031	山贼王の挑战状	エスタバニア城	进军战斗
032	赤ちゃんフニャ脱走中!	エスタバニア城下町	参考下文说明
033	フニャフニャ追いかけっこ!	エスタバニア城下町	完成任务 025，参考下文说明
034	ゴ-ルドパウンドとの合同军事演习	ゴ-ルドパウンド	完成任务 011，进军战斗
035	オリヴィエ先生のキノコテスト!	エスタバニア城下町	参考下文说明
036	牧场の栅をリニュ-アル	エスタバニア城下町	—
037	大海原に漕ぎ出した男 バラスト	ヨッソ-ロ	—
038	タビはこりごり? 靴职人マドック	ヨッソ-ロ	—
039	靴职人の夸りにかけて	エスタバニア城下町	参考下文说明
040	ストリ-トの少年 モンブ・ウ-	ゴ-ルドパウンド	需准备好 10000G
041	情热の指轮を求めて	シ-ラザラカン	第 5 章后
042	父を持つ船大工 キ-ル	ヨッソ-ロ	参考下文说明
043	かけだし狩人 フリンク	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
044	天才学者? ヒュポルトスのクイズ	シ-ラザラカン	参考下文说明
045	ロマンを追う渔师 リョウスル	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
046	微笑みのまじない师 ギアロス	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
047	气さくな武器职人 トドラス	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
048	乐圣ヨルギオスと失われた声	シ-ラザラカン	—
049	ゆううつな宝石职人 カヴリ	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
050	实直な魔法学者 エ-ビス	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
051	见习い神官 スコルピア	シ-ラザラカン	该任务在宫殿内，进军战斗，参考下文说明
052	おいしさの狩人 ヘレナ	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
053	戸惑いの卫士 ヴァレリア	シ-ラザラカン	该任务在宫殿内
054	森に住む庭师 ヘンリ-	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
055	家族に内绪の甘味タイム	ゴ-ルドパウンド	需完成任务 160 后才能制作出道具
056	あやしいキノコを追いかけて	ヨッソ-ロ	—
057	届け！ この想い!	シ-ラザラカン	—
058	海の街 海の幸	シ-ラザラカン	需要的两种道具都可以通过王国的海产市场入手
059	野蛮な钓り针	シ-ラザラカン	—
060	デグリン村のおおおやぶん?	モリトナリア洞窟	在ニルの森的西方
061	おおうつぼハント!	エスタバニア城	完成任务 052，进军战斗
062	シ-ラザラカンとの精锐部队合战	エスタバニア城	进军战斗
063	狩りの合间の乐しい食事	エスタバニア城	道具可通过完成任务 109 后获得
064	谁かさんの SOS！	エスタバニア城	参考下文说明
065	母なるチカラを手にする者よ	エスタバニア城	—
066	エ-ビス学士の忘れ物	エスタバニア城	—
067	研ぎ澄ませ！ 名刀カタナウオ	エスタバニア城	—
068	料理は爆发? 爱憎剧のフライパン	エスタバニア城	完成任务 067，并在武器工房制作出“爱のフライパン”
069	リョウスルを追う少女 ダミア	シ-ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
070	海边の美容师 ハルキュオナ	シ-ラザラカン	参考下文说明
071	シ-フィ族の名医 テオドラ	シ-ラザラカン	—
072	孤高の魔导研究员 ビット	グランリ-フ	—
073	闭じ込められた男 オ-ウェン	グランリ-フ	—
074	ポ-ル 荷物を待ちわびて…	グランリ-フ	进军战斗
075	魔矿のスペシャリスト キンバリ-	グランリ-フ	—
076	ポンコツロイドをグレ-ドアップ	グランリ-フ	—
077	ク-ルな警察官 カトリ-ナ	グランリ-フ	ツバクロ商会的人才介绍
078	警备员キャンディと消えた军事机密	グランリ-フ	—
079	心优しき环境调查员 ニコラ	グランリ-フ	ツバクロ商会的人才介绍
080	グレンダのアンチエイジング	グランリ-フ	完成任务 104 后出现

编号	任务名	地点	备注
081	ジョ - シの转职活动	グランリ - フ	在第 1 动力フロア的事务所内
082	デグリン村の医师 ニャスティ	モリトナリア洞窟	ニルの森西侧
083	サイフをとりかえして!	ゴ - ルドパウンド	—
084	シ - ラザラカンのかけっこ胜负	シ - ラザラカン	—
085	グランリ - フに就职希望!	グランリ - フ	—
086	ワイルドマッチョを目指して	グランリ - フ	—
087	フニャは本当にいるの?	グランリ - フ	参考下文说明
088	こころの栄养 めしあがれ	グランリ - フ	—
089	グランリ - フ女子力研究会!	グランリ - フ	参考下文说明
090	山贼王のファンレタ - !?	エスタバニア城	进军战斗
091	フニャフニャ搜查网!	エスタバニア城	参考下文说明
092	グランリ - フ新型メカ发表会	エスタバニア城	进军战斗
093	もっと品质のいい防具を求めて	エスタバニア城	完成任务 015
094	もっと品质のいい武器を求めて	エスタバニア城	完成任务 016
095	气だるげな药师 ヲウ・マ	ゴ - ルドパウンド	ツバクロ商会的人才介绍
096	熟练の服饰职人 シャロ・ワン	ゴ - ルドパウンド	ツバクロ商会的人才介绍
097	ディアネラの旅立ち	シ - ラザラカン	参考下文说明
098	悩めるモテ男 アレクティオス	シ - ラザラカン	参考下文说明
099	引っ込み思案な绘描き ヒェロナ	シ - ラザラカン	参考下文说明
100	决意した海女 ツフトゥラ	シ - ラザラカン	ツバクロ商会的人才介绍
101	敏腕警察官 デイビス	グランリ - フ	ツバクロ商会的人才介绍
102	独创的なデザイナ - エリック	グランリ - フ	ツバクロ商会的人才介绍
103	进军女子 トレ - シ - の希望	グランリ - フ	完成任务 104 后出现
104	武器デザイナ - ステファニ -	グランリ - フ	ツバクロ商会的人才介绍，参考下文说明
105	名プロデュ - サ - アンドゥ	グランリ - フ	ツバクロ商会的人才介绍
106	传说のバイヤ - モルガン	グランリ - フ	—
107	风变わりな小说家 ノエル	ゴロネ - ル王国	参考下文说明
108	狼よりも危险な男	ヨッソ - ロ	—
109	看板娘の代理人	シ - ラザラカン	—
110	远い海に置いてきたトカちゃん	シ - ラザラカン	—
111	3 分间に赌けるケ - タリング!	グランリ - フ	用传送点传送会更快
112	素直なきもちになりたいよ	グランリ - フ	参考下文说明
113	エナジ - フ - ドでパワ - 爆发!	グランリ - フ	参考下文说明
114	ネジを追え!	グランリ - フ	—
115	モンスタ - 监视任务	ト - タンの森	位于グランリ - フ东侧，靠近海岸线
116	秘传の味を求めて	ゴ - ルドパウンド	—
117	独特なニオイを求めて	エスタバニア城	参考下文说明
118	狙われた王国	エスタバニア城	进军战斗
119	特效药は南国味!?	エスタバニア城	参考下文说明
120	王国の革新者	エスタバニア城	—
121	新たな门出は希望と共に	エスタバニア城	参考下文说明
122	夸り高き武人 シェン・ラオ	ゴ - ルドパウンド	进军战斗
123	カジノの女王 ラン・ディエ	ゴ - ルドパウンド	参考下文说明
124	导きの神官 カルミオ - ラ	シ - ラザラカン	宫殿内，进军战斗
125	パットのメモリス大搜索!	グランリ - フ	—
126	新星大物 SP ジェラルド	グランリ - フ	ツバクロ商会的人才介绍
127	铁壁の SP イライザ	グランリ - フ	ツバクロ商会的人才介绍
128	幼き历史学者 ア - デルベルト	ゴロネ - ル王国	ツバクロ商会的人才介绍
129	商魂あふれる男 ネズワルト	ゴロネ - ル王国	ツバクロ商会的人才介绍
130	只眼の佣兵 ベッケンバウア -	ゴロネ - ル王国	—
131	雕金师ニャンドルフのナゾナゾ歌	ゴロネ - ル王国	参考下文说明
132	シュバイガ - の孤独な战い	ゴロネ - ル王国	—
133	チュ - バッハのスランプ脱出计画	ゴロネ - ル王国	参考下文说明
134	建筑技师バルチュと地下水道の暗	ゴロネ - ル王国	—
135	あやしいまじない师 チュ - レル	ゴロネ - ル王国	ツバクロ商会的人才介绍
136	ほがらかなパン职人 ミ - シャ	ゴロネ - ル王国	ツバクロ商会的人才介绍
137	ロ - ゼマリ - と客寄せ胜负!?	ゴロネ - ル王国	—
138	里切りの王宫魔导士 エルミ - ラ	ゴロネ - ル王国	进军战斗
139	农场经营のカリスマ チュミット	ゴロネ - ル王国	ツバクロ商会的人才介绍
140	隐遁の锻冶师 ザカリ -	コモルト洞窟	ゴロネ - ル王国东北方向
141	咒われたワイバ - ン	空贼のアジト	—
142	一流パパの诞生日プレゼント	ゴ - ルドパウンド	参考下文说明
143	もういちど笑颜になるために	グランリ - フ	参考下文说明
144	グランリ - フの光と影	グランリ - フ	—

编号	任务名	地点	备注
145	3 分间に赌けるデリバリ - !	ゴロネ - ル王国	—
146	ごはんができたよ!	ゴロネ - ル王国	参考下文说明
147	山贼王の果たし状!!	エスタバニア城	进军战斗
148	シャリアのハイテクパワ - ドス - ツ	エスタバニア城	参考下文说明
149	空から落ちた贵重品	エスタバニア城	—
150	畑の命を育む男	エスタバニア城	—
151	ハッピ - レタ -	エスタバニア城	—
152	ゴロネ - ル正规军との大胜负!	エスタバニア城	进军战斗
153	祖父と孙の远き思い出	エスタバニア城	—
154	若き武器职人のスランプ	エスタバニア城	—
155	ヒミツの仪式	エスタバニア城	—
156	セクシ - パワ - 大爆发!	エスタバニア城	—
157	石に愿いを	エスタバニア城	—
158	エバン国王の决战服!	エスタバニア城	参考下文说明
159	真の名を求めし者 イチ・ラン	ヨッソ - ロ	参考下文说明
160	ジュ - ドの世界グルメ纪行	风蛇の谷西北方	—
161	真の王を见定めし者 ヒャック	エスタバニア城	—
162	山贼王ガバベインの一番短い手纸	エスタバニア城	—
163	シ - ラを包む母なる海よ	シ - ラザラカン	—
164	ご主人様の求めるモノ	ゴロネ - ル王国	—
165	フニャフニャスカウト大作战!	エスタバニア城	参考下文说明
166	笑颜のキャンバス 虹色に染めて	エスタバニア城	—
167	世にも稀なる光る腹!?	エスタバニア城	参考下文说明
168	历史に消えたカレ - の逸话	エスタバニア城	—
169	美しさに磨きをかけて	エスタバニア城	参考下文说明
170	静寂たる空の力	エスタバニア城	—
171	主席执政官の立派な衣装!	エスタバニア城	参考下文说明
172	プリンセスのロイヤルな正装!	エスタバニア城	参考下文说明
173	军事大臣のパワフルな正装!	エスタバニア城	参考下文说明
174	魔法大臣のジェントルな正装!	エスタバニア城	参考下文说明
175	技术大臣のアップグレ - ドな正装!	エスタバニア城	参考下文说明

任务025 ル-シ-はおばあちゃんっ子!

说明：给她“ほっこりポタ - ジュ”。

任务032 赤ちゃんフニャ脱走中!

说明：先到大地图的目的地，到小河较低一侧的岸边，会看到岩壁下方的山洞入口。站在河边发动魔法“见えざる道”就可进入洞内。

任务033 フニャフニャ追いかけっこ!

说明：5 个フニャ所在位置：

绿色：武器工房和仕立て屋的中间

紫色：东北方的ノンビリ牧场

蓝色：发掘队本部・第一阵的旁边

红色：魔法研究所旁边

白色：左侧厨房旁边

找到 5 个之后再前往王座的房间，在椅子后面找到金色フニャ。

任务035 オリヴィエ先生のキノコテスト!

说明：依次出示アリフレタケモドキ、アオゾラタケ、カワイイダケ。这三种蘑菇全部可通过王国的材木工场来获得。

任务039 靴职人の夸りにかけて

说明：“モ - ドな太ヒモ”可通过王国的商店街入手。

任务042 父を持つ船大工 キ-ル

说明：该任务需要先学会魔法“スピリト - ク”，该魔法可在王国的魔法研究所开发获得。

任务044 天才学者? ヒュポルトスのクイズ概要

说明：要按照对方的要求上交正确的鱼种。第一问需要リップクウオ，在チョ - カ - 渔港的料理店可以买到；第二问需要ドクバリサンゴ，这个可以在ダイナリア岛上捡到，或者完成ツバクロ商会的任务，用 6 个币可以换到一个；第三问需要的道具オ - ロラコンブ可以通过完成任务【042 父を待つ船大工 キ - ル】来入手。

›任务051 见习い神官 スコルピア

说明：赢得进军战斗之后，还需要先在魔法研究所学会魔法“时よ戻れ”才能完成任务。



›任务064 谁かさんのSOS!

说明：要找棕色头发圆耳的 NPC，是地图右上角田地附近的ジャコ・バ。然后需要给他 5 个“どくけしトロ - チ”，可在位于ゴロネ - ル王国的ツバクロ商会・本店购买到。

›任务070 海边の美容师 ハルキュオナ

说明：依次交给她青色、黄色、紫色的花。前两种花一般玩家不会缺，紫色的花可在ツバクロ处换购。

›任务087 フニャは本当にいるの?

说明：任务所需要的“深海のペルラ”是在王国的“フニャのアトリエ”中制作出的。

›任务089 グランリ-フ女子力研究会!

说明：依次给予 NPC ウミナリガイの贝壳（ツバクロ商会换购或是王国的海产市场带回）、桃色のイロミ花（王国的农园入手，ベンリィ杂货店可购买，バシルナ平原、风蛇の谷也可以捡到）、ドリ - ムプリズム（ツバクロ商会换购或是发掘队本部・第五阵带回）。

›任务091 フニャフニャ搜査网!

说明：5 个フニャ所在位置如下：

红色：オオラカ牧场旁

白色：マキギ材木工场旁

蓝色：解咒の祭坛前

紫色：发掘队本部・第二阵附近

绿色：スタバニア兵舍・改附近

›任务097 ディアネラの旅立ち

说明：“天使のサラ布”可在フリッツモ - ル雪原和シバレル洞窟中捡到，另外ツバクロ商会可以换购，王国的商店街会带回。

›任务098 恼めるモテ男 アレクティオス

说明：该任务要求王国的军事省等级达到 A，也就是说，需要玩家提升武器工房、兵舍、兵舍・改、ツタヅミ训练所、スゴウデ训练所这 5 个建筑的等级。

›任务099 引っ込み思案な绘描き ヒェロナ

说明：依次给予 NPC“たのしげなタマゴ”和“ユメミトリュフ”。前一个没啥难点，“ユメミトリュフ”只能通过王国的マルタ材木工场和タイジュ材木工场带回来。

›任务104 武器デザイナ- ステファニ-

说明：虽然该人才是由ツバクロ商会介绍的，但一开始并不会直接出现在名单中。玩家需要持续完成商会给予的任务，达到 70 个之后，ステファニ - 才会出现。

›任务107 风变わりな小说家 ノエル

说明：这个任务的出现条件是完成ツバクロ商会中出现的“与小说家有关”的两个任务。第一个做完后切换一下场景第二个任务就会出现。全部完成之后，ツバクロ的爷爷就会直接委托玩家获得该人才的任务。

›任务112 素直なきもちになりたいよ

说明：需持有“暴れん坊ヴォルク”，这个フニャ在第 3 动力フロア的地藏处使用“すばらしいミル”可以获得。

›任务113 エナジ-フ-ドでパワ-爆发!

说明：“猛烈ニンニク”可通过王国的ワイワイ商店街和エネルギッシュ商店街入手。

›任务117 独特なニオイを求めて

说明：需要道具“ちょっと臭い靴”，在ユガンダ洞窟的梦幻迷宫中的商人处有一定概率可以买到。

›任务119 特效药は南国味! ?

说明：“南国スム - ジ -”可在王国的厨房制作。

›任务121 新たな门出は希望と共に

说明：“希望の毛糸”可由ワイワイ商店街和エネルギッシュ商店街带回来，在バシルナ平原和旧・ゴロネ - ル地下水道也有一定概率捡到。

›任务123 カジノの女王 ラン·ディエ

说明：这个任务在ゴ - ルドパウンド的カジノ内，前两件装备可以在王国的仕立工房制作出来，“ミラ - ジュ”则需要打倒出现在ネッサ - ラ神殿中的魔瘴气怪物“野火のカゲロウ”才可入手。

›任务131 雕金师ニャンドルフのナゾナゾ歌

说明：需要的道具是“くじけずの指轮”，在王国的仕立工房可以制作出来。

›任务133 チュ-バッハのスランプ脱出计画

说明：所需要的装备全部可以在王国的仕立工房制作，其中第三件装备“トリカブトメイル”需要开发完成“防具の制法书VI”才可以。

›任务142 一流パパの诞生日プレゼント

说明：所需道具“ミステリ - プリズム”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部・第四阵和第五阵有一定概率带回。

›任务143 もういちど笑颜になるために

说明：需要持有“阳气のハッピ -”这个フニャ。

›任务146 ごはんができたよ!

说明：4 个熊孩子，其中一人会绕着中央水池跑动，另外 3 个的位置如图所示。



›任务148 シャリアのハイテクパワ-ドス-ツ

说明：需要两个道具，“サンセットプリズム”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部・第二阵和第五阵有一定概率带回；“まどろみの重矿石”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部・第四阵和第五阵有一定概率带回。

任务148 エバン国王の决战服!

说明："サファリレザ -"可在ツバクロ商会换购或是王国的第四次・讨伐ギルド和第五次・讨伐ギルド有一定概率带回；"こいきな细ヒモ"可在ツバクロ商会换购或是王国的商店街入手；"やすらぎの重矿石"可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部・第二~第五阵都有一定概率带回。

任务159 真の名を求めし者イチ·ラン

说明：依次选择：ナンクルナイサ→トット - ト→モカリマカ→ヤットカメ→ナシタドシタ。

任务165 フニャフニャスカウト大作战!

说明：5 只チビフニャ - ズ所在位置如下：

白色：エスタバニア城门口靠右
绿色：发掘队本部・第四阵附近
红色：アラナミ海产市场附近
蓝色：クル - ズ航海技术研究所附近的河边
紫色：エスタガ - デン附近



任务167 世にも稀なる光る腹！？

说明：道具为"光るババロア"，需要先完成任务 160 后才能在王国的厨房制作出来。

任务169 美しさに磨きをかけて

说明："美しき香りの树液"可以在シラズの森的梦幻迷宫中捡到，也可以由タイジュ材木工场带回。

任务171 主席执政官の立派な衣装!

说明："ル - クのゴワ布"可在ノスト平野和忘れ去られし神殿捡到，也可以由ワイワイ商店街和エネルギッシュ商店街带回；"しゃれた细ヒモ：可在ワビトサビ荒野和名もなき神殿捡到，也可以由ワイワイ商店街带回；"紫灵の缝糸"只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

任务172 プリンセスのロイヤルな正装!

说明："スウィ - トな毛皮"可在ツバクロ商会换购或是由第二次~第五次・讨伐ギルド带回；"クイ - ンのゴワ布"可在シラズの森的梦幻迷宫中捡到，或是由エネルギッシュ商店街带回；"神々のサラ布"只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

任务173 军事大臣のパワフルな正装!

说明："ワイルドレザ -"可由第四次~第五次・讨伐ギルド带回；"シックな太ヒモ"只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

任务174 魔法大臣のジェントルな正装!

说明："ナイトのゴワ布"可在ヒカラビナ砂漠和カラットヒ - ト神殿捡到，也可由商会带回；"ルミナスレザ -・サファイア"只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到；"みやびな细ヒモ"只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

任务175 技术大臣のアップグレ-ドな正装!

说明："ポ - ンのゴワ布"可在グレイナス平原和フニャの森捡到、ツバクロ商会换购、或是由商店街带回；"白夜の缝糸"可在ワビトサビ荒野、シゴの暗穴、フルボケトル神殿捡到，或是由商店街带回；"目觉めの重矿石"只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

梦幻迷宫介绍

进入第 4 章后，可以接到分支任务【002 梦幻の果てを望む女 センコ -】。该支线任务要求玩家打通 9 个梦幻迷宫，每个迷宫打通后可入手一枚"梦幻のカケラ"。梦幻迷宫位于 9 个小迷宫的深处，调查门就可以进入。

梦幻迷宫有以下几个特点：

1. 玩家无法查看地图。

2. 有危险等级设定，玩家在迷宫中待的时间越长，危险等级越高。

3. 打倒敌人或是破坏掉罐子可以入手紫色的球球，用这个球球在圣母雕像处可以降低一级危险等级。紫色球球还可以用来开启蓝色宝箱。

4. 迷宫虽然是多层设定，但并不强制要求玩家必须踏遍每一层的每一个角落，只要找到传送门就可以直接传到下一层，也可以通过传送门中途退出。

5. 一些层数较多的迷宫，中途会设有安全层，这一层的危险等级不会提升。

6. 梦幻迷宫的最后一层是 BOSS，打倒它再离开迷宫才能获得"梦幻のカケラ"。

7. 梦幻迷宫中有大量珍惜素材，请合理利用。



编号	梦幻迷宫	层数	所在位置	敌人等级
1	ホラット洞窟	3 层	ミセス・マ - サの家的东北侧	LV15
2	ヒックレル森林	4 层	ニルの森的东侧	LV23
3	シャハ森林	6 层	ゴ - ルドパウンド的东北侧	LV28
4	ノスタル寺院	7 层	シ - ラザラカン的东南侧	LV33
5	ワンノ洞窟	8 层	ヨッソ - ロ西北侧	LV38
6	ソ - ゴン灵堂	10 层	グランリ - フ东北侧	LV43
7	ユガンダ洞窟	13 层	空贼のアジト的东侧孤岛上	LV48
8	コクショ洞窟	15 层	グランリ - フ东南侧	LV53
9	ソコビエイル神殿	18 层	古代兵器の墓场的东北侧	LV58

打通全部 9 个梦幻迷宫后就可以找センコ - 交任务了，入手道具"光辉く梦幻のカギ"。之后就可以前往位于グランリ - フ右侧小岛上的シラズの森中的最后一个梦幻迷宫了。该迷宫一共 30 层，敌人等级在 LV90 以上，最终 BOSS 的等级为 95 级，如果迷宫危险等级在 LV5 以上，BOSS 的等级就会超过 100 级，请做好充足准备再来挑战。

另外，本迷宫中的发光点可以拾取到众多稀有素材，还是非常值得反复挑战的（拾取物详见下一页介绍）。





シラズの森的梦幻迷宫素材掉落

1 层 ~10 层

■あやしいタマゴ
■ほどよいタマゴ
■アリフレタケモドキ
■スウィ - トな毛皮
■ル - クのゴワ布
■天使のサラ布
■精灵のサラ布
■するどいニンジン
■ユメミカモメの羽根
■ラクライワシの羽根
■绿树の缝糸
■黄昏の缝糸
■奇妙な毛糸
■みやびな细ヒモ
■战士のボタン
■黑色のイロミ花
■やすらぎの重矿石
■星ふる夜の重矿石
■まどろみの重矿石
■コク结晶
■雷の大结晶
■エレクトリカルサンゴ
■天界の灵水
■冥府の灵水
■美しき香りの树液
■芳垒の树液
■哀しき原木
■怒れる原木
■ツクヨミガイの贝壳

10 层 ~20 层

■たくましきイモ
■さらっとバタ -
■とろっとヨ - グルト
■おてがるクリ - ム
■かっこいいタマゴ
■みえにくいタマゴ
■乐しむ原木
■喜びの原木
■あったかいワタ
■こごえるワタ
■祝われしワタ
■ボ - ンのゴワ布
■亡者のサラ布
■魔人のサラ布
■ナイトのゴワ布
■希望の毛糸
■绝望の毛糸
■たおやかな怪鸟の羽根
■カザキリタカの羽根
■无臭の树液
■苍海の缝糸
■黄金の缝糸
■白夜の缝い糸
■エレクトトリカルサンゴ
■理想乡の灵水
■冻原の灵水
■ワイルドレザ -
■强韧なオオアゴのホネ
■シックな太いヒモ
■冬月のボタン
■夏草のボタン
■炎の大结晶
■水の大结晶
■梦うつつの重矿石
■ルミナスレザ - · サファイア

20 层 ~29 层

■しあわせバタ -
■ユメミトリュフ
■猛烈ニンニク
■トモシビカボチャ
■流星の岩盐
■たぐいまれなクリ - ム
■优しき香りの树液
■色香树液
■神々のサラ布
■キングのゴワ布
■幸运を呼ぶ毛糸
■神圣な毛皮
■紫灵の缝糸
■顽丈なズガイのホネ
■地の大结晶
■王者のボタン
■うつろな原木
■いさましき怪鸟の羽根
■咒われしワタ
■虹色のイロミ花
■目觉めの重矿石
■スピリチュアルサンゴ
■ルミナスレザ - · ルビ -





全人才列表

编号	名字	入手方法
001	エバン	-
002	ロウラン	-
003	シャーティー	-
004	ガットー	-
005	セシリウス	-
006	シャリア	-
007	ポンゴ	-
008	ニル	自动
009	ミセス・マーサ	自动
010	カリュー	自动
011	グラード	自动
012	ペッコ	分支任务 003
013	ミッセ	自动
014	ウィロー	自动
015	ニャスティ	分支任务 082
016	タビアス	分支任务 014
017	ザカリー	分支任务 140
018	ノエル	分支任务 107
019	ニャンドルフ	分支任务 131
020	ヘンリー	分支任务 054
021	モーリス	分支任务 021
022	マドック	分支任务 038
023	アーデルベルト	分支任务 128
024	ネズワルト	分支任务 129
025	チューバッハ	分支任务 133
026	バルチュ	分支任务 134
027	シュバイガー	分支任务 132
028	ベッケンバウアー	分支任务 130
029	ベラルニャ	分支任务 026
030	アンニャ	分支任务 007
031	マーガレット	分支任务 027
032	ミーシャ	分支任务 136
033	ルーシー	分支任务 025
034	オリヴィエ	分支任务 024
035	ローゼマリー	分支任务 137
036	エルミーラ	分支任务 138
037	チューレル	分支任务 135
038	チュミット	分支任务 139
039	シン・ジン	分支任务 004
040	モンブ・ウー	分支任务 040
041	ジャコ・バ	分支任务 022
042	リク・ヤ	分支任务 012
043	ルウ・ガ	分支任务 023
044	シェン・ラオ	分支任务 122
045	ヲウ・マ	分支任务 095
046	ガオ・ワ	分支任务 009
047	ゲン・ズウ	分支任务 018
048	ジイ・ヤ	分支任务 010
049	メイ・シャ	分支任务 008
050	リン・カ	分支任务 005
051	チャコ・バ	分支任务 013
052	コウ・ハッカ	分支任务 011
053	モモ・ナハナ	分支任务 006
054	クク・スン	分支任务 019
055	ユウ・キャン	分支任务 020
056	ラン・ディエ	分支任务 123
057	シャロ・ワン	分支任务 096
058	アンカー	自动
059	バラスト	分支任务 037
060	キール	分支任务 042
061	ヒュボルトス	分支任务 044
062	ディアネラ	分支任务 097
063	ヨルギオス	分支任务 048
064	ギアロス	分支任务 046
065	カヴリ	分支任务 049
066	エービス	分支任务 050
067	アレクティオス	分支任务 098
068	フリンク	分支任务 043
069	トドラス	分支任务 047
070	リョウスル	分支任务 045
071	スコルピア	分支任务 051
072	ハルキュオナ	分支任务 070
073	テオドラ	分支任务 071
074	ヴァレリア	分支任务 053
075	ヒェロナ	分支任务 099
076	カルミオーラ	分支任务 124
077	ダミア	分支任务 069
078	ヘレナ	分支任务 052
079	ツフトゥラ	分支任务 100
080	ビット	分支任务 072
081	デイビス	分支任务 101
082	ボール	分支任务 074
083	オーウェン	分支任务 073
084	ジョーシ	分支任务 081
085	キンバリー	分支任务 075
086	バット	分支任务 125
087	エリック	分支任务 102
088	ジェラルド	分支任务 126
089	ニコラ	分支任务 079
090	キャンディ	分支任务 078
091	グレンダ	分支任务 080
092	トレーシー	分支任务 103
093	ステファニー	分支任务 104
094	カトリーナ	分支任务 077
095	モルガン	分支任务 106
096	イライザ	分支任务 127
097	アンドゥ	分支任务 105
098	ロイド	分支任务 076
099	イチ・ラン	分支任务 159
100	ジュード	分支任务 160
101	ヒャック	分支任务 161
102	センコー	分支任务 002
103	ガバベイン	分支任务 162



魔瘴气怪物一览

前 50 个魔瘴气怪物除地图直接可见的之外，还有就是分支任务需要击杀的对象。只要全部击杀就可获得奖杯【伝説のハンター】，并且会追加最后 10 个魔瘴气怪物。

编号	名称	所在地	等级
01	ビッグ・エレクトロン	クネッタ林道	22
02	荒击ちチュレック	フォンナ森林	22
03	煮えたぎりマーグ	ジュンプー岬	22
04	わがままのチューダム	グレイナス平原	23
05	地狱の使者ボーン	コブリの穴	23
06	岚呼びのハヤテ	ヒックレル森林	24
07	雷云の使いイヅモ	ナンカルノ洞窟	25
08	炼狱のカリン	ヤーブン海崖	26
09	叩き屋チュートン	ホッタ洞窟	27
10	凶狼ニードルド	オモカ岛	29
11	雨乞精サカサ	アサセナ海岸	30
12	乱气流イーバン	アサセナ海岸	31
13	污浊のブルドロム	ノスタル寺院	33
14	食いちぎりファング	フリッツモール雪原	34
15	白夜のシェリーダ	アガラント洞窟	34
16	铁壁のチュンガ	ミアゲルト高原	35
17	バリスタファイター	ダイナリア岛	37
18	ばらまきノーマー	シャハ森林	37
19	嗫きのフィロ	シンソー森林	38
20	摇らめく妖星	名もなき神殿	38
21	デススターライト	トリカ岛	40
22	ヘル・ブッチャー	ヘンビナス洞窟	41
23	怒れる大地のゴルドム	フリッツモール雪原	42
24	水浸しのチュスティ	ダイナリア岛周边	43
25	刚腕のコンゴウ	ヒカラビナ砂漠	44
26	恶机ラセツ	モグルノッカ矿脉	44
27	空の首领ブラッドス	グランリーフ周边	45
28	暴走火球グレンダン	ヒカラビナ砂漠	45
29	龙帝ボルドー	モリトナリア洞窟	46
30	破坏者ギガンド	クネッタ林道	46
31	古の宝珠	トータンの森	47
32	青销マッド	ゴロネール地下水道	48
33	大食汉アギーラ	灵元の迷宫	48
34	极恶非道マッドゴア	ゴロネール西の森	49
35	荒くれブーダスト	シーズ・マーズ洞窟	49
36	嘲笑う幻月	ワイバーンの巢窟	51
37	恶意の素	ソコビエイル神殿	52
38	月影の踊り子	モーヤ大陆	53
39	ならず者ドミンチュ	ノーボレ台地	54
40	诱いの毒手	ウラテ水源	56
41	杀戮兵器ドウコク	グランリーフ周边	57
42	狂乱の杀戮兵	フルイヤ神殿	58
43	野火のカゲロウ	ネッサーラ神殿	59
44	死毒のキノコ	フルボケトル神殿	62
45	漏电のチューヴィス	ヒムロ一神殿	63
46	イビル・グレート	フリッツモール雪原	64
47	天食大牙	ヒカラビナ砂漠	65
48	奈落骑士オステオン	カラットヒート神殿	66
49	千雷针のインドゥラ	フリッツモール雪原	68
50	老狯なるザンダーラ	ゼッカイ狐岛	69
51	磷光のソルダ	ヨトバリ街道	71
52	千手マルマロス	海边のほこら	73
53	无慈悲なる破坏兽	ミハラセル高地	74
54	冥府の霸者ヘルダー	海神のすみか	75
55	冰龙王エメラルダ	风蛇の谷	77
56	尖刃兵ツジギリ	グランファクトリー	78
57	霞女王イーリス	旧・ゴロネール地下水道	79
58	残忍无比のキーラム	ノーボレ台地	83
59	极炎の阿修罗	白の神殿	86
60	愤怒のゴウカイ	ニルの森	90

フニャ地藏所在地



小精灵フニャー共有 100 种，除去主线必定会入手的 2 种外，有 30 种是通过在フニャ地蔵上供后才能获得的，剩下的フニャ一则是在王国的“フニャのアトリエ”中制作而成。

另外，在フニャの森中，还会遇到一位 NPC 名叫“フニャおじさん”。给他 10 个“石ころ”可以换到随机属性的“アメ玉”,吃了可提升一名角色的某项属性。

编号	フニャ名字	所在地	需要的供品
5	虚无のウージ	ソーゴン灵堂	ザラザラの木材
6	小鬼のギャリー	コエテ洞窟	ミルク色の缝糸
9	怪盗ルパニ	旧ゴロネール地下水道 · 1 番水路	サクラムギ
10	纯真のラズノー	フニャの森	梦见カモメの羽根
15	古の蛮勇カルディーナ	忘れ去られし神殿	ラクライワシの羽根
19	木枯らしのフルリオ	风蛇の谷	カリっとナッツ
24	风鬼モシャー	雨宿りの小穴	ナチュラルなサラ布
29	寒空のメロウ	シンソー森林	ピュアな毛皮
31	刹那の假面フレディ	风蛇の谷	ナナイロパプリカ
37	火种のチャッカ	グランリーフ	かぐわしい树液
38	赤鬼アエトス	ゴブリの穴	いさましい毛糸
43	火龙のテンペル	カラットヒート神殿	ほっこりゴワ布
47	暴れん坊ヴォルク	グランリーフ	すばらしいミルク
50	炎狱の龙神ウルティオ	ネッサーラ神殿	祝われしワタ
54	海边のラヘーバ	深渊の大穴 · 1000 m	さわやかボタン
57	湿原のモイシュト	ニルの森 · サイコロ工场附近	ヌルリタケ
58	水龙のドドガ	潮骚の横穴	キイバラサンゴ
59	南国のビスカス	シーズ · マーズ洞窟	桃色のイロミ花
63	闲寂の假面アグラブリ	深渊の大穴 · 2000 m	イサリビガイの贝壳
67	辉きのリベロ	フニャの森	ごわごわの毛糸
73	光の使いレイラム	フルイヤ神殿	プチプリズム
75	无邪气のベギュー	名もなき神殿	天界の灵水
78	圣兽パロム	シバレル洞窟	ミステリープリズム
81	瞑想の假面トルマリ	ジゴの暗穴	ナイトのゴワ布
89	番人のコジュート	ヒムロー神殿	たくましいホネ
90	小恶魔のフネラーネ	ワイバーンの巢窟	おてがるクリーム
92	咒いのラッシュ	キギ神殿	ねじれたホネ
96	死の假面デサンダン	旧ゴロネール地下水道 · 3 番水路	锐利なシッポのホネ
97	探检家サルバドル	ユガンダ洞窟	水の大结晶
100	地狱の邪神ダディアー	ニルの森 · トコヨリ树海	ダークネスプリズム

奖杯说明

种类	名称	说明
白金	伟大なる王	取得全部奖杯
铜杯	亡命	打通第 1 章
铜杯	王の诞生	打通第 2 章
铜杯	国をつくるために	打通第 3 章
铜杯	運命への抵抗	打通第 4 章
铜杯	動きだした時間	打通第 5 章
铜杯	噛み合う绊の歯車	打通第 6 章
铜杯	王家の紋章	打通第 7 章
铜杯	和解	打通第 8 章
金杯	受け継がれる意思	游戏通关
铜杯	大海原へ	第一次乘船
铜杯	遥かなる空へ	第一次乘坐飞机
铜杯	大富豪	身上的钱超过 50 万
铜杯	トレジャーハンター	开启 100 个宝箱
铜杯	伝説のトレジャーハンター	开启 200 个宝箱
铜杯	名所めぐり	登记 50 个传送点
铜杯	地蔵参り	第一次给フニャ地藏正确上供
铜杯	地蔵マイリスト	给全部フニャ地藏正确上供
铜杯	サブクエスト初心者	第一次完成支线任务
铜杯	サブクエスト愛好家	完成 50 个支线任务
铜杯	サブクエストマニア	完成 100 个支线任务
银杯	サブクエストに生きる者	完成 150 个支线任务
铜杯	はじめてのツバクロ商会	第一次完成ツバクロ商会的任务
铜杯	ツバクロ商会の常連さん	完成 50 次ツバクロ商会的任务
铜杯	情けは人のためならず	完成 100 次ツバクロ商会的任务
铜杯	勇敢な戦士	打倒 1000 个敌人
铜杯	歴戦の猛者	打倒 2000 个敌人
铜杯	かけだしハンター	第一次打倒魔瘴气怪物
金杯	伝説のハンター	打倒 50 只魔瘴气怪物
铜杯	おタマゲッター	战斗中拾取到 2000 个球球
铜杯	はじめての覚醒	战斗中第一次吃到金球球进入觉醒模式
铜杯	王の覚醒	觉醒 50 次
铜杯	フニャソロッタ	发动フニャソロッタ效果
铜杯	響き渡るメロディー	收集 30 张乐谱
铜杯	はじめてのスカウト	第一次入手人才
铜杯	豊富な人材がそろう国	入手 50 名人才
银杯	ありとあらゆる人材が揃う国	入手 100 名人才
铜杯	お料理得意なんです	第一次做饭
铜杯	孤高の料理人	做出 50 种食物
铜杯	屈指の鍛冶師	在武器工房做出 50 种武器
铜杯	技巧の裁縫師	在仕立工房做出 50 种装备
铜杯	抜群の魔導士	在魔法研究所强化 50 次魔法
铜杯	熟練のフニャおばさん	在フニャのアトリエ生产出 50 种フニャ
铜杯	発展する国	王国内的设施数量超过 20 个
铜杯	比類なき大国の証	王国等级提升至 LV4
银杯	世界一の国	国力超过 70000000
铜杯	はじめての进军	第一次赢得进军战斗
铜杯	最強の军師	赢得 50 种进军战斗
铜杯	夢幻の扉	第一次进入梦幻迷宫
铜杯	デンジャラス!	梦幻迷宫的危险等级提升至 LV5
金杯	夢幻の果てに	打通全部 10 个梦幻迷宫

本作的奖杯设置上难度并不算高，但都特别耗费时间。需要特别说明的只有以下两个奖杯。



●フニャソロッタ：フニャソロッタ效果的发动条件目前还不太清楚，但可以确定的是将头上装饰着蝴蝶结或是花朵的 4 只フニャ放在小队里就可以解锁该奖杯。在フニャのアトリエ中生产这些外观的フニャ即可。

●響き渡るメロディー：全部 31 张乐谱所在位置如下表所示。

编号	入手方法
01	分支任务 048
02	分支任务 161
03	ノーボレ台地的蓝色宝箱
04	オモカ島的宝箱
05	ミアゲルト高原的宝箱
06	分支任务 170
07	分支任务 034
08	分支任务 062
09	分支任务 092
10	分支任务 152
11	分支任务 129
12	旧 · ゴロネール地下水道的宝箱
13	風蛇の谷的宝箱
14	ニルの森 · トコヨノ樹海的宝箱
15	深淵の大穴 · 水深 3000m 的宝箱
16	グランファクトリー · 第 3 動力フロア的宝箱

编号	入手方法
17	分支任务 168
18	コブリの穴东南侧高台上的蓝色宝箱
19	ワイバーンの巣窟附近的宝箱
20	打倒魔瘴气怪物 · 空の首領ブラッドス
21	打倒魔瘴气怪物 · 破壊者ギガンド
22	打倒魔瘴气怪物 · 奈落騎士オステオン
23	打倒魔瘴气怪物 · 千雷針のインドゥラ
24	分支任务 106
25	分支任务 144
26	分支任务 164
27	分支任务 060
28	分支任务 155
29	分支任务 066
30	分支任务 087
31	分支任务 022

全迷宫所在地

编号	地名
1	阳光の玉神冢
2	タツネ - ル島
3	ユガンダ洞窟
4	ゼッカイ孤岛
5	空贼のアジト
6	コブリの穴
7	ホツタ洞窟
8	テゼマ山窟
9	ワイバ - ンの巢窟
10	フォンナ森林
11	ヘンピナス洞窟
12	フニャの森
13	丰穰の玉神冢
14	コモルド洞窟
15	ゴロネ - ル王家の墓
16	フルイヤ神殿
17	ゴロネ - ル西の森
18	ゴロネ - ル地下水道
19	岩场の野营地
20	コエテ洞窟
21	ホラット洞穴
22	セ - マ洞窟
23	ヒックレル森林
24	キギ神殿
25	モチトナリア洞窟
26	シャハ森林
27	灼热の玉神冢
28	コボ - レ洞窟
29	名もなき神殿
30	ワンノ洞窟
31	シゴの暗穴
32	フルボケトル神殿
33	雨宿りの小穴
34	海边のほこら
35	シ - ズマ - ズ洞窟
36	アガラント洞窟
37	コラルの洞窟
38	ノスタル寺院
39	潮骚の横穴
40	海神のすみか
41	コクショ洞窟
42	カワック洞窟
43	カラットヒ - ト神殿
44	グ - ネマガル洞窟
45	シンソ - 森林
46	モグルノッカ矿脉
47	忘れ去られし神殿
48	ヒソンダ洞窟
49	ソ - ゴン灵堂
50	ト - タンの森
51	シラズの森
52	ソコビエイル神殿
53	白の神殿
54	ヒムロ - 神殿




52
53
54
45
49
50
46
47
48
51
41
42
43
44
35
36
37
38
39
40

文 宇宙人 美编 NINA



虽然是《北斗神拳》，但本作本质上还是一款《如龙》，无论是那丰富的游戏元素还是那熟悉的剧情套路。虽然游戏内容大多都还集中在小小的城镇里，而且外面的荒野能探索的东西不多，但是能够在广阔的荒野上飙车，对于这个系列来说已经是很大的进化了。所以本期继续为大家补完《人中北斗》的支线部分内容。让大家充分体验在这个末世大地上探索的乐趣。

PS4		
人中北斗		SEGA
北斗が如く		动作冒险 / 中文版
2018年3月8日	本地1人	无对应周边
售价为420港币		

支线全攻略

本作的支线任务一共有80个，其中有一小部分是算到主线里面，通关的过程中必定完成的（比如开启小游戏、新系统等），这部分支线下文将简单带过。而另外的那些支线虽然通关之前可以不做，但是完成了之后能让拳四郎的能力强化不少，所以推荐尽量抽时间去完成。跟以往一样支线不会错过或者过期，所以什么时候来完成也可以的。

另外，本作的很多支线之间虽然没有触发条件的影响，但是的完成顺序多少会影响到支线进行的难度。笔者推荐的是先从“53 酒保阿拳诞生！”开始完成酒保阿拳相关的一系列支线，因为可以顺带提升城内所有商店和餐厅老板的好感度，增加他们的进货。这样后面做其他支线需要什么素材都可以直接购买。

“65 悬赏要犯猎人·拳”以及后续的那些支线全部完成之后可以大幅提升拳四郎的战斗力以及赚到不少理想币，但是后面的几个支线的敌人多少有些难度。“40 为了还债而找工作”等少爷拳四郎相关的支线完成之后则能赚到巨额现金，基本可以解决资金的问题。

支线“29 来自康娜的战帖”是越野车比赛相关的支线，做之前建议先完成“26 改造秘诀”和“28 传说技工”，这样才能对越野车进行高级的改造。同时还可以顺道去解锁地图原本被封锁起来的区域。

琳儿相关的支线（16和17）则推荐放到最后再做，因为这个支线里要不断地卖东西给琳儿，其中还包括了各种制作越野车零件的素材，所以建议至少要完成了越野车比赛之后再做。



©SEGA ©武论尊·原哲夫/NSP 1983 版权许诺证 GA-217

1 寻找荒野中的代步工具

时间	地点	详细条件	奖励
第四章	废料店	主线攻略过程必定完成	12500理想币、5000宿命点、老旧引擎、老旧轮胎、老旧消音器、老旧刹车、老旧油箱

这个是主线过程中必定完成的支线，先去废料街的废料店找店主对话，然后去隔壁酒吧·锈钉跟老店主对话。剧情后来到车库，打败5个杂兵。拿到车体之后进入废料店购买“修车零件组合”，售价是11000理想币。一周目这个时候通常没有足够的钱的，这时先去伊甸前广场和卫兵对话发生杂兵战，拿到足够的钱之后回来购买零件组合，之后去车库把车修好就能完成支线。

2 希望之树

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	舒活街	-	未来的稻种、15000宿命点

前往舒活街跟站在一棵小树旁边的老爷爷对话触发支线，剧情之后先进入诊疗所再出来会发现老爷爷已经离开了，去其他地方走走比如到舒活街后巷打场架，再回来这棵树的地方会发现老爷爷被两个无赖欺负，小心这两个无赖其中一个会拿着灭火器，干掉他们之后支线结束。



3 爸爸去哪了

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	荒野	伊甸前的哨站附近	蓝色护身符、10000宿命点

在荒野里距离伊甸城不远处，沿着公路经过哨站附近的时候会弹出一个对话框，在附近的沙地上能找到一个倒下的少年，带着少年回去伊甸城内，剧情之后帮少年去找他的爸爸。之后前往西部的高地聚落发生剧情，帮少年的爸爸打倒一帮混混之后，回去伊甸城里就能完成支线。

4 北斗神拳禁止令

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	舒活街	-	一星的香

经过稻种店门外的时候会听到几个NPC在讨论拳四郎，跟他们对话开始支线。之后他们会遇上一个歹徒，虽然他们主张要对话解决问题在挨了拳头之后就闭嘴了，帮他们打败歹徒就能完成支线。

5 没有暴力的世界

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	博弈场前大街	完成支线4后	伊甸妙药、10000宿命点

完成支线4之后，前往博弈场前大街会看到一个歹徒在欺负小孩子，靠近之后触发支线。剧情中拳四郎会尝试跟这个歹徒对话，但是无论选哪个选项都会进入战斗，打败歹徒之后支线结束。

6 温柔的拳法

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	市集前广场	完成支线5后	委员长的笔、10000宿命点

完成支线5后到伊甸前广场触发支线（具体位置大概是在卸载食物的货车附近），之后去斗技场北侧广场和舒活街交界处，找到被打倒在地的委员长。剧情后发生战斗，打败6个歹徒就能完成支线。



7 世纪末3秒烹饪

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	斗技场北侧广场	-	50000理想币、延烧辉石、40000宿命点

在斗技场外面的存档点附近触发支线，看到一个小少爷跟老管家吵架跑掉之后，跟老管家对话，然后去市集西侧大街的提示点，靠近两个杂兵样子的人会听到他们的对话，之后上前跟他们对话，选“否决交易”，之后把包围过来的杂兵全部干掉就能拿到“新鲜生肉”。把肉拿回去给老管家，然后对话中选“拿你没办法”。剧情开始之后，把拿着喷火器的黑市商人还有他的手下干掉即可。

8 工匠与信念

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	废料街后巷	-	名匠护肩·极、15000宿命点

在经过废料街后巷的时候跟瓦砾旁边的一个老头（护肩工匠）对话，选“接受”开始。剧情中第一阶段的诱饵作战会失败，之后再次选“接受”开始第二段作战，这次会成功把护肩杀手引出来，打败他就能完成支线。

9 在伊甸玩捉迷藏

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集前广场	-	优质罐头、10000宿命点

经过市集前广场会看到一个小孩远远看着别的小孩和父亲的对话，过去跟这个小孩（米那托）对话触发支线，答应他玩捉迷藏，准备好之后再次跟他对话正式开始支线。先去城门前跟把守的卫兵对话，然后他会告诉拳四郎上面传来了声音，之后地图右侧的位置就会出现提示，跟提示位置的卫兵对话来到城门上面。

来到城门上之后，按下R3键进入第一人称视角，然后看向入口上方就能找到小孩。

游技术 NOW PLAYING 研究中心



10 再次在伊甸玩捉迷藏

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集前广场	完成支线9后	二星的香、15000宿命点

再次来到市集前广场同样的位置找到小孩米那托，跟他对话开始捉迷藏。这次他躲的位置是烟囱街南侧大街，地图上烟囱街西侧靠近城墙的那个凹处进入第一人称视角，望向一个圆柱形高台上面就能找到小孩。

11 你会变强

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集前广场	完成支线10后	市集铃铛、20000宿命点

完成支线 10 之后再次来到剧场前广场，这次会听到有人在找米那托，在原来的位置一看是一位女性，跟她对话得知她就是米那托的母亲。从她口中得知米那托失踪了。接着前往舒活街，在地图上舒活街的小巷子里会出现感叹号提示。到达目的地之后会看到米那托被几个歹徒找麻烦，打倒 4 个歹徒之后支线完成。

12 最后的心愿

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	哨岗前	-	10000宿命点

在哨岗前有一个倒在地上的男人，过去跟他对话就能够触发支线。进去大圣堂找奇莎娜问问情况。跟奇莎娜对话之后，在她的建议下去找一个叫耶哈马的卫兵，前往博弈场前大街找到卫兵问出真相之后回去告诉那个倒在地上的男人。回到哨岗的时候要帮那个男人打倒一个歹徒。之后剧情的选项不会影响报酬，随便选就行了（反正就算骗他也会被拆穿的）。

13 死亡挥棒开幕！！

14 拳四郎诊所开张

15 顶尖店员琳儿诞生

这三个是第五章到第六章的主线流程中必定会触发并自动完成的支线。

16 达成目标

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集	跟琳儿的亲密度LV1升满并完成紧急委托	10000宿命点

这个支线本身只有一段剧情，但是触发条件则需要提升在市集摆摊的琳儿的亲密度，基本上只要不断地完成琳儿的委托（每次要求缴纳的物品不一定给全，而且刷新得很快，所以原则上身上有什么就给什么，或者什么能直接买到就去买好了），当亲密度 LV1 升满之后，琳儿就会整理商品无法再给她带东西，这时去别的地方闲逛或者打个架回来跟琳儿对话，就会触发琳儿的紧急委托，紧急委托是要在限时内把她想要的东西凑齐哪来给她，缴纳后才算完成。完成第一个紧急委托之后就会触发这个支线并自动完成。



17 琳儿的磨练女性魅力之路

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集	完成支线16后	15000宿命点

完成支线 16 之后过一段时间回来跟琳儿对话会触发这个支线。之后不断地给琳儿带东西提升亲密度等级，完成 LV3 的紧急委托之后到市集跟琳儿对话触发剧情，之后到烟筒街帮琳儿打倒两个歹徒即可。

18 尤莉亚目击情报？

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	家里	第十章主线过程中会触发的支线	玛米雅的宿星、悲哀辉石、15000宿命点

第十章的过程中会在根据地里触发这个支线，支线中得到消息说狂化村里有尤莉亚的情报，去兵营跟卫兵对话之后前往狂化村，在狂化村跟爱伊莉对话，之后打爆 11 个敌人之后就能完成支线。

19 笨拙的谎言

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	大圣堂	晚上限定	清冽辉石、20000宿命点

晚上进入大圣堂，靠近奇莎娜后触发支线。奇莎娜告诉拳四郎在大圣堂里被偷东西了，希望他能帮忙抓小偷。去霓虹街后巷找到三个小偷，把其中两个打爆之后前往夜店，在夜店的角落触发剧情拿回了“奇莎娜的娃娃”。回去大圣堂交货就能完成。

20 幸福的定义

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集	-	雷伊的护肩、40000宿命点

在市集经过秃鹫店的时候会触发，发生一对小兄妹撞到拳四郎的事件，之后雷伊会给拳四郎介绍这对小兄妹的情况，剧情后触发支线。之后去废料街后巷找到原本照顾这对小兄妹现在却倒在地上的店主，对话后得知了小兄妹情况不妙。之后再去烟囱街南侧大街打爆两个歹徒，最后再打爆拐走两兄妹的商人，回去废料街后巷跟雷伊等人对话就能完成支线。

21 独当一面的男人

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	废料街后巷	生意人阿拳中跟琳儿的亲密度升满LV1，并且完成紧急委托后	15000宿命点

跟琳儿的亲密度升满 LV1 并完成相应的紧急委托之后，车库那边帕德会离开，但是能在地上看到他留下“我去附近的废料店：帕德”这样的字条，去废料街后巷就能找到帕德，跟他对话，剧情后去琳儿的商店发生剧情，得知琳儿没有回来店里。前往烟囱街打倒 5 个歹徒就能完成。

22 贩卖“乐趣”的店

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	霓虹街	-	200000理想币（收集完全部机台的总奖励）、5000宿命点

经过霓虹街拐角处的游戏店时会触发支线，经营电玩店的男子希望拳四郎帮他在荒野找游戏机。寻找游戏机的方法是先获得藏宝图（打倒敌人或者帮助有困难的伊甸居民获得），然后去把宝藏找出来。所有游戏机的机台都是从 D 级藏宝图中获得。这个支线在进行的过程中，D 级藏宝图是会优先出现机台的，也就是说不会因为脸黑而开不出机台（当然如果你连藏宝图都刷不出来那就……），不过要注意，找到一个机台之后要马上拿回去给店主，否则不会出现下一个。要找的机台分别是：《outrun》、《夹娃娃机》、《太空哈利》、《超级摩托车》。

23 复活的名作

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	霓虹街	完成支线22后	150000理想币、5000宿命点

完成支线 22，并且继续取得 D 级藏宝图，然后从荒野中找到《SEGA MARK III》之后就会触发这个支线。将这个游戏拿回去给游戏店老板就能完成支线。



24 尤斯米的稻种

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	高地聚落	第六章主线中必定发生	丰穰辉石、尤斯米的宿星、5000宿命点

剧情进行到高地聚落的时候会接到村长的委托去找没有回来的尤斯米，到村子的南边找到被打劫的尤斯米，打倒两个敌人救下他之后回去高地聚落报告就能完成。

25 老人的梦想

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	高地聚落	解锁了	一星的香、10000宿命点

在高地聚落跟站在井边的尤斯米对话触发支线，他会委托拳四郎找 3 件道具回来开店，分别是精巧的齿轮 ×4、精巧的螺丝 ×3、塑胶板 ×3。身上如果没有现成的话可以回去伊甸找废料店购买（但是拳四郎跟废料店店主的亲密度要到 LV2 以上）。把材料交给尤斯米之后，先离开高地聚落再重新进去，尤斯米的商店就会正式开张，跟他对话就能完成支线并领取报酬。



26 改造秘诀

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	高地聚落	完成支线25后	改造秘诀 上卷、20000宿命点

完成支线 25 之后，靠近停放在高地聚落的越野车就能触发支线。聚落的技工会告诉拳四郎这辆车的改装不行，他可以给拳四郎一本改装秘诀，但是要答应他两个请求，选“好吧”开始支线。第一个请求是给他一瓶“最高级洋酒”，入手方法有三种，分别是到诊所打诊察曲 C《橡实咕噜咕噜》打出 A 评价以上；登山锦标赛初级取得冠军；去稻种店直接购买（这个方法最简单，但是要跟店主亲密度 2 以上）。准备好“最高级洋酒”之后顺便先去艾摩利粮食店买一包“废料洋芋片”，一并带过去高地聚落，这样就能顺便完成第二个请求。把东西都交给技工之后就能完成支线。

27 通往明天的桥梁

时间	地点	详细条件	奖励
第九章	峡谷聚落	-	15000宿命点

先完成支线 34，解封道路然后前往峡谷聚落，跟村长对话触发支线。之后离开村子，往东北方向的存档点（东部大山空地加油站）走，在存档点附近能找到一群杂兵，把他们全部干掉，然后就能把材料全部夺回来。回到村子跟村长报告就能完成支线，除了奖励之外，村子后面通往整块南部地区的桥梁也会被重新连接。

28 传说技工

时间	地点	详细条件	奖励
第九章	峡谷聚落	完成支线26和27之后	顶级均衡型引擎、改造秘诀 下卷、15000宿命点

到峡谷聚落跟站在越野车旁边的微污的老爷爷对话触发支线，交谈得知他是越野车的传说技工，剧情后开车前往南部平原的剧情提示点找到“顶级均衡型引擎”，回去把引擎交给传说技工就能获得“改造秘诀 下卷”，同时支线完成。有了这本改造秘诀之后，帕德就能改造所有等级的零件了。

支线 29～33

越野车赛车相关的支线。越野赛的每个赛程的项目需要玩家先在上一个赛道取得第一名的成绩（不限难度），然后在荒野中将下一条赛道找出来，并且跟站在赛道起点的人对话，这样才能解锁新的赛道。支线 29 的触发条件是要先解锁爬坡盃（第二项赛事），并且在爬坡盃中取得第一名之后，回到车库里触发。康娜会带着车手前来挑战拳四郎。在比赛中击败康娜的车手就能完成支线。而之后的支线触发条件和过程也大同小异。

34 被封锁的路

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	高地聚落	-	过弯型导流翼

跟高地聚落的村长对话触发支线，村长会告诉告诉拳四郎南边的中央山路（即通往中央山路出口加油站）被流氓们的货车挡住了，让拳四郎去处理一下。前往目的地把流氓们都揍一顿，他们就会把挡道的车挪开，之后回去跟村长报告即可。

35 靠救援为生的男子

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	烟囱街南侧大街	-	维修公会腰带

在烟囱街南侧大街地图左边的凹处能找到一个男人（毕谷比），跟他对话他会委托拳四郎去荒野里救三个人。选择帮忙开始支线，三个人的位置都在伊甸的门口不远处，救完一个人之后下一个人才会出现，在地图上都有标记的，限时是 2 分 30 秒，基本上只要不绕远路不到处闲逛时间会剩余一分钟以上。

36 拯救遇难者

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	烟囱街南侧大街	完成支线35后	高级公路高速胎、15000宿命点

同样是去荒野救 3 个人回来，这次的限时是 3 分钟，同样地，只要不到处闲逛的话剩余时间至少有半分钟以上。全部救回来就能完成支线。

37 源源不绝的委托

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	烟囱街南侧大街	完成支线36后	扩充型油箱·改、15000宿命点

到烟囱街老地方跟毕谷比对话触发支线，这次的任务时要在 4 分钟内救 5 个人。如果越野车完全没买改装过上面两个支线还卓卓有余的话，那么要完成这个支线就有点难度了。建议先把越野车进行一定程度的改装再来做这个。



38 救援者的使命

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集西侧大街	完成支线37后	奇迹旗帜、15000宿命点

完成支线 37 之后，在市集西侧大街能找到之前救回来的两个遇难者，上去跟他们说话会得知毕谷比去找他的仇人格朗，最近失踪了。进入荒野在北部平原西侧能够找到他，剧情之后打败格朗和他的手下就能完成支线。

39 一车单传

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	北部平原	-	SpeedEngine-V01、10000宿命点

在棒球场西北方的一栋废楼下面会看到有辆车停在那里而且有两个人在吵架，过去下车调查触发支线。把流氓打倒之后，老人多力斯要测试一下拳四郎的车技，只要在 3 分钟内把车开到楼顶上去就能完成（就算失败了也能重新再试），成功之后就能完成支线。



40 为了还债而找工作

主线流程过程中必定完成的支线，之后少爷拳四郎（夜店）模式解锁。

支线 41～52

这一部分支线全是跟少爷拳四郎模式相关的，只要游玩这个模式就能陆续触发并完成这些支线。其中 41～45 是只要不断经营提升夜店的等级就能触发。升到 S 级并且完成支线 45 之后，再游玩少爷拳四郎就能触发支线 46，然后 47～51 的支线是陆续按次序触发的，赚够 1 亿之后跟烟筒街南侧大街坐在自己家门口的老婆婆对话，还清 1 亿之后就能触发支线 52。

53 酒保阿拳诞生！

第五章主线流程中必然触发并完成支线，支线完成之后就可以在酒吧・锈钉当酒保打工了。

54 十分欢迎初学者

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	酒吧・锈钉	酒保阿拳等级升到C以上触发	10000宿命点

酒保阿拳等级升到 C 以上的时候，在酒吧・锈钉门外靠近举止可疑的男子（亚连）触发。男子走掉之后，继续做酒保的工作，一段时间之后他就会作为客人到来，给他调一杯酒，让他喝完酒之后进入剧情，有三个流氓来到店里，把三个流氓赶跑就能完成支线。

55 亲子的想法

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	酒吧·锈钉	酒保阿拳等级升到C以上给老人汉斯调酒	10000宿命点

给老人汉斯调酒成功后触发支线，要帮老人寻找播放机，所以得开车去荒野里找。还好不是大海捞针地找，进入荒野之后在伊甸门外就能在地图上看到支线提示点，找到“坏掉”的播放机，回到伊甸拿去给废料店的老板修理，修理完成后获得“随身录音带播放机”。回去酒吧里工作，老人汉斯会随机来到酒吧，给他做一杯鸡尾酒成功之后就能继续支线，剧情后支线完成。

56 想工作的男子

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	酒吧·锈钉	酒保阿拳等级D以上给垂头丧气的男人调酒	10000宿命点

给垂头丧气的男人凯勒调酒之后会触发剧情，剧情对话之后凯勒会离开酒吧。跟着他前往舒活街后巷去找到凯勒，跟他对话之后前往市集西侧大街能找到开始认真工作的凯勒，支线完成。

57 乘着鸡尾酒之势

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	酒吧·锈钉	酒保阿拳等级升到A级	10000宿命点

酒保阿拳等级升到A级之后在酒吧工作触发。给紧张兮兮的男子调酒，之后调一杯一样的给长头发的女子。这里会出现选项，记得按照客人要求选给长头发的女子就行了，如果给错了的话，这个支线就会暂时中断，NPC也会离开，下次要从调酒环节从头来过。不过因为选错了不会影响奖励，所以如果有兴趣看看选错会有什么剧情的话倒是可以故意选错，不过这个NPC出现是随机的，下次不知道什么时候才会再出现。剧情结束后，跟坐在吧台的长发女子对话，选“接受点餐”继续支线，店主调好酒之后把酒给男客人，选“想了解你”，剧情结束后支线完成。

58 幸福的场所

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	酒吧·锈钉	酒保阿拳等级升到D以上然后给卫兵调酒	轻型防护具、10000宿命点

酒保阿拳等级升到D级以上并且，给泰拉（卫兵）制作了鸡尾酒之后触发支线，泰拉喝了拳四郎的鸡尾酒之后决定抛弃自己的妻子去高地聚落找新的妹子。支线触发之后开车到高地聚落靠近中间那口井触发剧情，剧情之后跟附近的一个套这头的NPC对话，剧情选项选“莉莎”。剧情结束后支线完成。





TIPS

如果想去荒野的时候在车库看不到帕德，并且帕德留了字条说“我去附近的废料店”，那就要先去完成支线21。

59 回忆中的口味

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	酒吧·锈钉	完成支线58后	20000宿命点

完成支线58之后在酒吧工作会随机遇到绅士打扮的老人（亚舒），给他调酒并开始支线，听老店主讲述了他和绅士老人的过去之后，再次开始打工，然后给浓妆艳抹的女子调酒（要她单独出现才算），调完酒之后老人亚舒会再次出现，剧情后支线完成。

TIPS

酒保阿拳相关的支线当中很多相关NPC的出现都是随机的，所以如果开始工作之后见不到需要的NPC，可以马上中断重新开始。

60 最棒的礼物

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	市集东侧大街	完成支线21后	15000宿命点

完成支线21之后到市集东侧大街其中一个摊位处找到琳儿，跟她对话开始支线。之后去酒吧·锈钉跟琳儿对话，然后给普莉耶太太调一杯酒，剧情后支线结束。

61 恋爱的练习曲

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	酒吧·锈钉	酒保阿拳等级升到C以上	15000宿命点

酒保阿拳的等级升到C以上给贾古雷调酒，成功后触发支线并自动完成。

62 心灵的润滑油

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	酒吧·锈钉	完成支线61后	15000宿命点

完成支线61之后在酒吧工作，奇莎娜会随机来到酒吧，选择给她调酒触发支线。奇莎娜喝了酒之后会发酒疯跑掉，赶紧追上她。离开酒吧就会马上看到她惹上了两个流氓，打爆两个流氓，剧情后就能完成支线。



63 美化过后的回忆

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	酒吧·锈钉	完成支线61后	15000宿命点

完成支线 62 之后继续在酒吧工作，莱拉会来到酒吧喝酒，给她调三杯酒。之后的剧情就跟奇莎娜完全一模一样了。

64 终身在职

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	酒吧·锈钉	完成支线59后	特制轻型防护具、60000宿命点

完成支线 59 之后，再次在酒吧开始工作，酒吧的老店主会当顾客随机（单独）出现。选择给老店主调一杯“咿咧噗血腥玛丽”之后开始支线，老店主要求跟拳四郎来一场调酒比赛。准备好之后跟老店主对话就开始比赛，其实压根就不需要特别的准备，无非就是这次调酒更累罢了。成功调出鸡尾酒之后就能完成支线。

65 悬赏要犯猎人·拳

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	霓虹街	主线攻略过程必定完成的支线	150000理想币、10000宿命点、兵营开放

主线剧情中跟奇莎娜对话之后，卫兵队的副队长伊斯卡会委托拳四郎帮忙缉拿悬赏犯人，接受了委托之后晚上前往霓虹街，跟被打倒的卫兵对话，然后打败悬赏犯康达尔就能完成支线。完成这个支线以后就能在兵营接到其他悬赏犯的讨伐任务了。

66 连续随机杀人犯

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	兵营	完成支线65之后	200000理想币、10000宿命点

完成支线 65 之后在兵营能接到新的悬赏犯通缉，接下来之后就能开始支线。前往霓虹街北侧大街的骷髅头标志，跟可疑的男子对话发生战斗。注意这次的敌人是用匕首的，要注意他的连续斩击。另外场地内还有很多体型小的杂兵，可以爆发之后，用“跳跃攻击 · 落下冲撞”（空中按△）一口气清掉。战斗结束后支线完成。

67 背叛的商人扎姆匝

时间	地点	详细条件	奖励
第五章	兵营	完成支线66之后	250000理想币、10000宿命点

接了通缉令之后触发支线，先去市集问出商人的情报。然后白天在荒野找到骷髅头的标志，前往指定的地点把所有敌人打败，然后把商人带回去伊甸就能完成。

68 贾古雷暗杀计划

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	兵营	完成支线67之后	300000理想币、15000宿命点

接了通缉之后前往哨岗前，贾古雷会当诱饵引诱犯人出来。剧情后去地图上骷髅头的位置跟卫兵对话，然后上去城门上面，打爆上面的暗杀者就能完成支线。

69 复仇之男基路多

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	兵营	完成支线68之后	450000理想币、20000宿命点

在兵营接了通缉之后触发支线，前往荒野找到骷髅标志的地方，打败基路多和他的手下就能完成支线。

70 追捕神秘罪犯

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	兵营	完成支线69后	600000理想币、10000宿命点

完成支线 68 之后到兵营可以接到这个通缉，晚上前往盗劫酒吧跟店主对话，然后通缉犯就会主动找上门来了。打败所有杂兵之后支线完成。

71 吃霸王餐的人

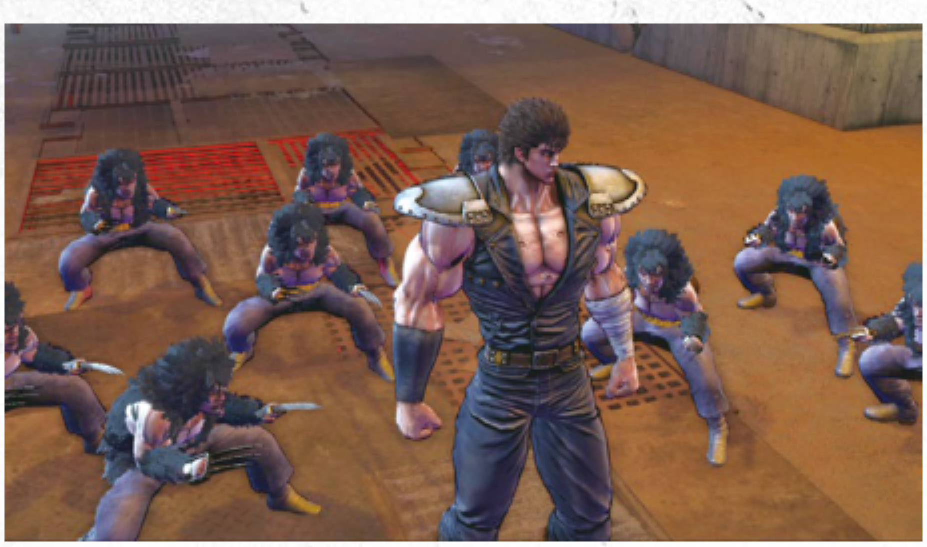
时间	地点	详细条件	奖励
第六章	兵营	完成支线70后	800000理想币、10000宿命点

在兵营接了通缉悬赏之后去霓虹街北侧大街的小酒馆乐园，跟角落一群人对话发生战斗，打败所有杂兵之后完成。

72 杀人魔之影

时间	地点	详细条件	奖励
第六章	兵营	完成支线70后	950000理想币、10000宿命点

在兵营接了悬赏之后，去废料街后巷的骷髅头标志找到犯人和一群杂兵，打败这帮人就能完成支线。





73 扭曲的正义

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	兵营	完成支线72后	1000000理想币、15000宿命点

第八章在赌场打听完贾基的情报之后，到兵营就能接到这个悬赏。前往舒活街后巷找到库尔加，然后把他打倒就能完成。

74 血锈的狂人

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	兵营	完成支线73后	1500000理想币、15000宿命点

接了任务之后前往舒活大街的废墟，地图上的骷髅标志会提示通缉犯团伙的据点，到达之后进入剧情并且准备开战，这场战斗副队长也会加入帮忙。打败据点里所有敌人之后支线完成。

75 化妆师

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	兵营	完成支线73后	2500000理想币、15000宿命点

这次进入兵营，靠近伊斯卡发生支线，剧情之后就能正式到“柜台”卫兵那里接到抓捕化妆师的悬赏。接了悬赏之后去市集，找小贩市集西侧大街的小贩问问他会指出目标的位置，打败化妆师即可完成支线。

76 吞命之鬼

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	兵营	完成支线74后	5000000理想币、20000宿命点

完成支线 74 后去兵营跟贾古雷对话，之后到霓虹街废墟有骷髅头提示的建筑，按〇键进去发生剧情并进入战斗。进去之前建议先做准备，因为对手是真正的开膛手（Lv.45），刀子攻击是无法防御的而且 HP 掉一部分之后还会进入斗气状态，要当成是一个 BOSS 来应对。还好爆发之后空中△攻击能吹飞他，他倒地的时候马上接八闷九断就能稳定输出。

77 世纪末纵欲犯

时间	地点	详细条件	奖励
第八章	兵营	完成支线75后	6500000理想币、60000宿命点、传承者绷带

完成支线任务 75 之后去兵营接悬赏就能接到这个支线，敌人就在伊甸的正门前，注意这次敌人的强度比较高，兵种都是斗技场里比较棘手的 BOSS 级敌人，而且还是 5 连战（当中等级最高的敌人又 Lv40），所以开战之前建议先做好准备，比如带满药回满血，七星槽和护符都要提前蓄满。第一波敌人有扔炸弹的以及两个拿着喷火器的，其中有喷火器的敌人要优先解决。消灭掉所有敌人之后就能完成支线。

78 来自高手的战帖

时间	地点	详细条件	奖励
第九章	兵营	-	血染绷带、40000宿命点、古牧出现在斗技场

完成一定数量的悬赏之后，在兵营跟贾古雷对话触发。之后去舒活街的公园那边触发跟古牧老师的对决。打败他就能完成支线。



79 来自暗杀者的战帖

时间	地点	详细条件	奖励
第十章	夜店	完成支线1～78后	亚门眼镜、60000宿命点

完成了支线 1 ～ 78 之后进入夜店，靠近莱拉附近会触发支线，从莱拉那里收到了一封奇怪的战帖，之后白天去车库跟帕德对话就能前往跟亚门丈决战的地方。

80 来自鬼的战帖

时间	地点	详细条件	奖励
通关后	大圣堂	-	龙瞳、60000宿命点

通关后在无尽伊甸模式中，夜晚进去大圣堂跟奇莎娜对话触发支线，奇莎娜收到了她父亲给拳四郎的战帖，让拳四郎到大圣堂后面再次决战。基本上就是主线最终战时候的强化版，纳达伊的等级是 LV65，但是实际难度不高。注意他的范围放电，以及战斗后期的时候会反击拳四郎的攻击。出现秘孔时机的时候不要直接按不然可能会被他反击，建议先打两拳命中了之后再接秘孔攻击确保命中。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES





卡普空旗下的着名动作神作《鬼泣》系列一至三代再次高清化登录到 PS4 与 XOne 平台。相对于 PS2 平台拥有更清晰锐利的画面，不过与 PS3/360 版的相比并没有太多区别，但语言方面首次加入了中文，也算是给冷饭配了碗热汤吧。

鬼泣 HD 合集		Capcom	
Devil May Cry HD Collection		动作	中文版
2018 年 3 月 14 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为：228 港币			

PS4 XOne

《鬼泣》

奖杯总数	34	铜杯	20	银杯	7	金杯	6	白金	1



白金难度	5/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无

白金心得

初代《鬼泣》与之后的作品区别较大，关卡系统方面类似于以前的街机游戏，不能选关，死亡后需要使用“黄魂石”来续关，否则只能读取存档。游戏可以在任意时间打开菜单进行存档，不过读档只能从关卡开头进入游戏，因此一周目中收集要素存在错过的可能，不过好在游戏需要三周目才能白金，收集要素比较简单，速通一周目的时间也较短。

白金难点主要集中在 DMD 难度通关，对于动作游戏苦手的玩家而言简直就是一场噩梦，并由于存档机制的关系很容易在高难度下卡关。好在每个周目中可以收集到许多发挥巨大作用的道具，在挑战 DMD 前不妨多通关几遍 Normal 难度来积攒这些道具。

游戏对应版本1.00
本文操作以PS4版为主

推荐完美路线

周目奖杯 / 成就中除了三个难度通关奖杯外还有完成敌人资料图鉴、收集所有蓝魂石碎片（包含 12 个隐藏任务）、不用黄魂石续关三个通关奖杯 / 成就需要顺带完成，除此外每个周目尽可能收集无敌之星与圣水，为之后通关 DMD 难度做准备。

一周目：选择 Normal 难度并不利用黄魂石续关的情况下通关，收集所有场景中的蓝魂石碎片以及尽可能的完成所有隐藏任务（部分容易造成死亡的隐藏任务建议跳过）。

二周目：选择 Hard 难度通关，并完成所有隐藏任务，尽可能的收集敌人资料图鉴（至少完成后半段流程中出现的敌人的资料）。

三周目：选择 DMD 难度通关。

四周目：选择 Normal 难度补完敌人资料图鉴并获得白金。

操作较差的玩家建议三周目选择 Normal 难度完成敌人资料图鉴，并累计多获得一些无敌之星与圣水，仍然没有把握的话可以继续通过 Normal 难度收集道具。

操作较好的玩家则可以在一周目 Normal 难度下完成敌人图鉴，在二周目 Hard 难度下完成不利用黄魂石续关的条件。

道具收集

◆蓝魂石碎片

Mission1

1：初始场景前方海岸边的瞭望台上。

2：大厅二楼

3：解开第一道封印门后打碎 4 个盔甲。

4：飞机房间飞机机翼上方。

Mission3

5：桥梁断掉后，二段跳来到大门上方，朝后方使用突刺来到一个平台上。

6：桥梁断掉后再次来到桥梁的另一侧。

Mission4

7：隐藏关卡 3 的房间中，打碎一张桌子便可获得。

Mission5

8：下图位置通过二段跳来到右侧。



Mission6

9：出生点朝前走来到死路后跳跃一下。

Mission8

10：第二次击败幻影后直接朝出口的高台使用突刺。

11：使用三叉矛的场景内，跳入左侧水池中便能获得。

12：使用三叉矛后下楼走过闸门后，跳入右侧水池中便能获得。

Mission9

13：来到广场后右侧的小道内有一个石碑，攻击石碑便能看到蓝魔石碎片。

Mission11

14：将地下所有刀锋消灭后便可获得。

15：场景右侧的玻璃窗内，需要从高处跳进去才能获得。

Mission12

16：来到船头最高的桅杆处朝船头使用突刺。

Mission13

17：在水中完成第一场强制战斗后，从另外一个楼梯来到船舱内部。

Mission14

18：离开水中后跳入右边的水池内。

19：乘坐天梯来到有瀑布的场景，朝右侧的高台二段跳便能获得。

20：山崖处从中间的小洞一直前进，走过吊桥后从右侧落到平台上。

Mission15

21：进入红色盾牌门，在获得双长枪之前，在平台的下方二段跳会出现一个蓝魔石碎片（先获得双长枪后本碎片会错过）。

22：蓝色盾牌门内，下楼后有裂缝的墙壁内。

23：BOSS 战场地触发 BOSS 之前，来到上层中间跳跃几次便能看到。

Mission16

24：初始位置便能获得一个完整的蓝魔石。

25：回到城堡大厅，从金狮子雕像的上方朝外使用突刺。

26：城堡大厅的一楼。

27：来到走廊后朝前跳跃几次。

Mission17

28：古龙房间右侧横梁能够来到一个阳台，在阳台跳跃几次便能获得蓝魔石碎片。

Mission18

29：水中的一个木桶内。

30：升起水面后，中途一个平台上方便可以获得。

31：BOSS 战的场景内，进入二楼的一个房间内便能看到。

Mission19

32：卧室床的右侧。

33：镜中世界的户外，漂浮在空中。

34：在获得 33 号蓝魔石碎片后，左上方的瞭望台能便能获得最后一个（位置与蓝魔石碎片 8 号相同）。

◆秘密任务

任务号	地点	要求
SM1	M3：第一场 BOSS 战结束后出门从断桥处跳入海中	使用一击必杀，详见后文
SM2	M4：回到第一场 BOSS 战的房间	消灭 100 只小蜘蛛
SM3	M4：走廊最深处右侧的房间	不用武器消灭 100 只小蜘蛛
SM4	M4：破坏石狮子后回到飞机房间内的地下斗技场	消灭 3 只影子虎
SM5	M7：回到获得钥匙的房间	令独眼巨蛛自相残杀并击倒一只
SM6	M14：场景被水淹没后去船长室调查船长尸体	在水中击败所有敌人
SM7	M15：在地下旋转通道内，电梯的右边有一面骷髅墙壁	消灭 3 只影子虎
SM8	M11：关卡开始立马回头便能触发该隐藏关卡	获得高处的蓝魔石碎片
SM9	M16：回到与狮鹫对战的竞技场内	获得高处的蓝魔石碎片
SM10	M16：击败 BOSS 后来到飞机房间	消灭 4 只影子虎，分别位于飞机房间、水门处、大厅二层。
SM11	M17：没有落入水中的情况下通过断桥（推荐直接飞过去）	获得高处的蓝魔石碎片
SM12	M21：调查金狮子雕像对面的墙壁	顺着道路前进获得时之轮腕

◆无敌星星获取方法

蓝魔石碎片 8 的位置可以获得。

首次潜水时，刀锋旁边的宝箱内可以获得。

天黑后，拿火焰拳套伊芙列特的位置会出现无敌星星。

镜中世界卧室内床的上方会有一颗无敌星星。

M21 回到之前与噩梦交战的场景变能看到。

奖杯/成就攻略

白金奖杯
取得条件 解锁所有奖杯

热身！ 10点 /
取得条件 以 Normal 模式完成游戏

沸腾！ 10点 /
取得条件 以 Hard 模式完成游戏

易燃！ 10点 /
取得条件 以 Dante Must Die 模式完成游戏

恶魔藏在细节里 10点 /
取得条件 购买但丁所有技能

你能保密吗？ 10点 /
取得条件 完成一个秘密任务

六个秘密 10点 /
取得条件 完成六个秘密任务

被揭穿的秘密 10点 /
取得条件 完成所有秘密任务

粉碎一切 10点 /
取得条件 在任意关卡中达成 S Rank
获取方法 推荐 M1 或者 M13，达成 SS 评价的要求分别为 6 分钟收集 400 个红魂与 2 分 30 秒收集 200 个红魂，并且在有隐藏关卡的帮助下，拿个 S 评价非常简单，基本上流程中便可以获得。

蜘蛛恐惧症 10点 /
取得条件 遭遇幻影之後活下来（流程奖杯）

明明不是天使 10点 /
取得条件 遭遇黑天使之後活下来（流程奖杯）

就像踩死一只虫子一样 10点 /
取得条件 打倒幻影（流程奖杯）

鸟饲料 10点 /
取得条件 遭遇格里芬之後活下来（流程奖杯）

断翼 10点 /
取得条件 与黑天使第二次战斗时获胜（流程奖杯）

冷掉的火鸡 10点 /
取得条件 与格里芬第二次战斗时获胜（流程奖杯）

勇敢 10点 /
取得条件 打倒格里芬（流程奖杯）

黑夜的恐惧 10点 /
取得条件 遭遇梦魇之後活下来（流程奖杯）

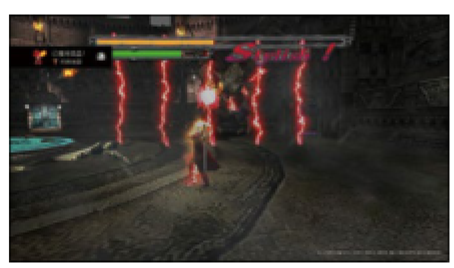
堕天使 10点 /
取得条件 打倒黑天使（流程奖杯）

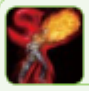
晚安 10点 /
取得条件 与梦魇第二次战斗时获胜（流程奖杯）

恶梦结束 10点 /
取得条件 打倒梦魇（流程奖杯）

恶魔来了要... 10点 /
取得条件 打倒穆图斯（流程奖杯）

大吃一惊 10点 /
取得条件 以阿拉斯托尔打出 S Rank Combo

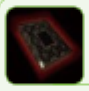




灼热地狱 10点 /

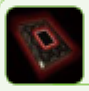
取得条件 以伊弗利特打出S Rank Combo

获取方法 本作的评价只要不停对敌人攻击便可提升，后期高难度下血量更厚的杂兵能轻松地解锁该奖杯 / 成就。



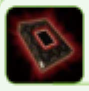
目录 10点 /

取得条件 将敌人图鉴里的敌人全部解锁



书虫 10点 /

取得条件 将敌人图鉴里的敌人资料解锁 50%



就像看透你一样了解你 10点 /

取得条件 将敌人图鉴里的敌人资料全部解锁

获取方法 本作比较麻烦的一个奖杯便是完成怪物图鉴，下文便将所有怪物资料触发的方法简要列举出来。

■木偶 / 血腥玛丽 (Marionette/Bloody mari)

1：初次遇敌。
2：木偶使用枪械攻击。
3：木偶使用直线飞刀攻击。
4：木偶使用弧线飞刀攻击。
5：背对人偶被其抱住并被用刀猛刺。
6：人偶尖叫会使但丁被提线控制住。
7：击败一次人偶

■剪刀幽灵（Sin Scissors）

1：初次遇敌。
2：击败一次剪刀幽灵。
3：用剑攻击到幽灵本体。
4：在幽灵挥动剪刀的时候用二段跳跳劈命中幽灵。
5：攻击幽灵的剪刀使其陷入硬直，
6：在 5 的状态下，利用霰弹枪瞄准面具一击必杀。
7：环绕但丁一段时间后突然发动突刺攻击。

■镰刀幽灵（Sin Scythe）

1：初次遇敌。
2：击败一次镰刀幽灵。
3：用剑攻击到幽灵本体。
4：镰刀幽灵漂浮状态下自己挥动镰刀。
5：使用镰刀对但丁发动远程回旋攻击。
6：镰刀幽灵召唤出魔伞积蓄魔力，玩家需要使用手枪对其攻击一段时间才能触发。
7：魔伞蓄力完毕后会贯穿但丁，一定要被命中才能解锁。
8：魔伞出现前会进行高速移动，完成上面两条时必然会解锁。
9：使用剑将回旋镰刀打回去。
10：利用手枪攻击幽灵并使其镰刀滑落。
11：用手枪攻击幽灵使其高度下降。
12：同剪刀幽灵相同，利用硬直对其发动一击必杀。

■剪刀死神（Death Scissors）

1：初次遇敌。
2：在结界内与之对战，流程必定解锁。
3：死神并拢剪刀发动连续的突刺攻击，常规的输出招式。
4：用手枪攻击死神，对其头部弱点造成伤害。
5：二段跳跳劈命中死神头部。
6：用剑攻击死神身体。
7：用剑攻击死神时被其剪刀弹开。
8：头部的羊角断裂一段时间后会进入红色的狂暴状态。

■镰刀死神（Death Scythe）

1：初次遇敌。
2：从高处发动突刺攻击，贯穿但丁并在地面拖行一段距离。
3：战斗时踩在地面上的魔法阵触发龙卷风。
4：被龙卷风带到空中后跳跃一下。
5：死神受到一定伤害后会召唤出四把死神镰刀，这招需要多等待一段时间。
6：用剑攻击死神身体。
7：利用硬直使用”手枪“对其发动一击必杀。

■影子虎（Shadow）

1：初次遇敌。
2：用剑攻击普通状态的影子虎。
3：用剑攻击普通状态的影子虎并触发它的反击。
4：用剑攻击核心。
5：用枪攻击核心。
6：影子虎变身成手里剑从空中落下，流程中必定解锁。
7：影子虎发动长矛一样的远程攻击，此时站在长矛上使用枪械可以直接对其造成伤害。
8：站在长矛上攻击并将其击杀，推荐 Normal 难度完成。

■魔蝇（Beelzebub）

1：初次遇敌。
2：蓝色的魔蝇在空中吐出蛆虫将但丁缠绕。
3：遇见绿色的魔蝇
4：绿色魔蝇吞噬蓝色魔蝇的尸体。
5：背对魔蝇被其抓住。
6：当魔蝇后仰躺在地上时利用二段跳跳劈终结它的性命。

■独眼巨蛛（Kyklops）

1：初次遇敌。
2：独眼巨蛛吐出岩石。
3：跳劈命中独眼巨蛛的背部。

■刀锋（Blade）

1：初次遇敌。
2：用跳跃攻击破坏刀锋的盾牌。
3：击败一次刀锋。
4：刀锋抬起手臂发射出利爪，比较常见的远程攻击手段。
5：但丁红血时刀锋跳跃起来对但丁使用必杀一击。
6：在水中遇见刀锋。
7：: 在水中时但丁红血后，刀锋会使用特殊的旋转攻击，一击必杀。
8：刀锋在空中被攻击时会调整自己的姿态，使用上挑后用手枪射击即可。
9：在刀锋背后发动攻击可使其倒地，此时二段跳跳劈可以直接秒杀刀锋。
10：攻击刀锋的背部即可。

■异空间灵（Sargasso）

1：初次遇敌。
2：击败一次异空间灵。

■无名（Nobody）

1：初次遇敌。
2：巨大化后无名会吸取但丁的魔力。
3：流程动画解锁。
4：无名将会爆炸的眼球丢在地上。
5：巨大化的无名将地上的眼球捡起并抛向但丁。
6：巨大化的无名使用手臂对但丁发动投技。
7：巨大化的无名主要攻击手段之一便是跳踢。
8：击败无名后尸体会发生爆炸。

■木偶酋长（Fetish）

1：初次遇敌。
2：将手中的武器投掷出去。
3：背对木偶酋长时被其抱住使出投技。
4：与普通木偶一样使用尖叫攻击。
5：弯腰后向前喷火，常见的攻击模式。
6：不停攻击木偶酋长后会被弹开，并用喷射火焰还击。

■冰刃（Frost）

1：初次遇敌。
2：冰刃跳跃一步后利用爪子发动挥击。
3：向但丁发射冰锥攻击，常见的远程攻击手段。
4：冰刃快速转身并发动攻击，靠近的时候比较容易出现。
5：发射一连串冰柱袭向但丁。
6：原地跳起后在下方砸起巨大冰柱。
7：造成一定伤害后可以破坏冰刃的手臂。
8：冰刃手臂断掉后会进入冰箱中回复体力。
9：使用火焰拳套伊弗利特发动攻击。

■离子魔（Plasma）

1：初次遇敌。
2：蝙蝠形态使用光刃攻击。
3：人形形态发动攻击。
4：使用激光横扫。
5：化作三个分身。
6：使用梦魇 β 攻击一次离子魔。
7：用雷剑阿拉斯托尔攻击离子魔。

■幻影（Phantom）

1：初次遇敌。
2：攻击幻影的头部。
3：近身攻击时幻影会伸出自己的尾巴。
4：将嘴巴伸入地下，召唤地上的火柱。
5：喷射火球。
6：M8 中与幻影交战时，远离幻影便会使用陨石攻击。
7：跳劈幻影的背部弱点。

■格里芬（Griffon）

1：初次遇敌。
2：横向电流攻击。
3：剪刀一样的雷球攻击。
4：M15 中狮鹫站在地面，使用雷墙攻击。
5：M15 中狮鹫冲过来使用嘴巴攻击。
6：M9 中狮鹫滑翔的时候使用雷球轰炸。
7：狮鹫在空中积蓄雷电，然后砸向地面。
8：M12 中使用红色雷鸟牵引玩家。
9：M15 中狮鹫全身变暗，然后释放强力的电流攻击。

■黑天使（Nelo Angelo）

1：初次遇敌。
2：远程魔法球攻击。
3：使用武器平砍。
4：黑天使受伤后使用瞬移。
5：M17 中黑天使会使用突刺。
6：M17 中黑天使使用幻影剑攻击但丁。
7：M17 中黑天使使用幻影剑保护自己。
8：M17 中击败黑天使。

■噩梦（Nightmare）

1：初次遇敌。
2：使用梦魇 β 攻击噩梦。
3：攻击轮盘开灯后噩梦现形。
4：熄灯状态下噩梦将但丁拉进异世界中。
5：亮灯状态下噩梦召唤出浮游炮攻击但丁。

6：第二次第三次与噩梦交手的时候，会使用回旋刃攻击。

7：在噩梦正面时，会从身体侧面伸出尖刺刺向但丁。

8：噩梦暴露核心时周围会有短暂的伤害判定。

9：熄灯状态下会有冰属性的小虫缠绕玩家。

10：亮灯状态下站在噩梦身后，核心会发出黑色的子弹攻击。

11：第三次交战时长时间不开灯，噩梦会粘附在天花板上，玩家靠近后会被其捕捉。

12：噩梦朝正前方喷射冷冻光线。

13：攻击噩梦核心，并打碎。

14：噩梦核心会吸取但丁的魔力。

愤怒 10点 /

取得条件 收集 10000 个红魔石

红血流淌 10点 /

取得条件 收集 25000 个红魔石

补偿 10点 /

取得条件 收集 50000 个红魔石

获取方法 三周目流程内必定可以凑齐。

蓝色恶灵 10点 /

取得条件 获得一个蓝魔石

蓝色恶魔 10点 /

取得条件 生命值增加到最大

获取方法 关卡中共计可以获得 33 个蓝魔石碎片，1 个完整蓝魔石，隐藏关卡可以获得 11 个蓝魔石碎片，1 个完整蓝魔石，剩余的蓝魔石在商店中购买。

枪械收藏家 10点 /

取得条件 收集全部枪械

获取方法 包含双枪、霰弹枪、针刺枪、榴弹枪、梦魇 β5 把武器。

霰弹枪位于 M2 关卡，图书馆幽灵图画对面的桌子上，破坏桌子即可获得。

榴弹炮位于 M8 关卡，获得三叉戟后破坏机关的房间内。

针刺枪位于 M12 关卡的船舱内。

梦魇 β 位于 M15 关卡，当在一侧盾牌门内获得了双枪后，另一个盾牌门内便能获得梦魇 β。

着魔 10点 /

取得条件 不使用黄魔石完成游戏

毫发无伤 10点 /

取得条件 不受到任何伤害完成任意关卡

获取方法 推荐二周目有榴弹炮的情况下无伤完成 M1，M13 也是一个不错的选择。

《鬼泣2》

奖杯总数	34	铜杯	12	银杯	17	金杯	4	白金	1



白金难度	6/10
白金所需时间	25小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有

白金心得

《鬼泣 2》的游戏难度在三作中最为简单，但体验却异常枯燥，更由于血宫 BUG 的问题，整体白金难度上其实是最高的。

由于本作双角色是独立分开的，因此需要两名角色完成同一难度的流程才能解锁下一难度，收集物品也相互独立，需要收集两次，并且在不使用秘籍的情况下无法开启选关功能，十分麻烦。虽然使用秘籍投机取巧，但鉴于本作糟糕的游戏体验，还是建议大家开启秘籍尽快完美本作的奖杯 / 成就。

◆官方秘籍使用方法

秘籍首先需要先在两名角色游戏中各建立一个存档，然后都输入以下指令才能使秘籍生效，生效后记得进入游戏保存一次。

1：在“NEW GAME”的界面，依次输入 L3、R3、L1、R1、L2、R2、L3、R3 开启选关功能。

2：在“NEW GAME”的界面，按住 L1+R2+L3+R3 十秒后解锁角色崔西。

3：两名角色全部输入完毕后会直接开启全部难度。

4：解锁 DMD 服装的秘籍按键中有一个 × 键（确定键），由于 PS4 版主界面直接对应 Loadgame 的选项，因此这条秘籍需要玩家在 3 秒内一口气输入“△、□、→、↑、←、↓、L、3、R、3、×、○”指令，足够快的话“↑、↓”指令便能发现不会生效，输入完毕后会听到一声音效。（港、欧、美版皆可生效，日版应该也可以使用。）

5：在选关界面，按住“L1+L2+R1+R2”键知道进入关卡便可以开启无限魔人，魔挡杀魔。

◆血宫简述

血宫奖杯要求玩家到达 9001 层，一次可跳跃 100 层。由于操作手感与敌人配置问题，基本上都只能依靠远程武器和魔人来进行输出，伤害还非常低，在没有无限魔人的帮助下通关血宫可以说非常痛苦。

此前 PS3 版敌人卡进贴图的 BUG 目前还未知是否修复，因此还是要避免较为危险的操作，例如无脑火箭筒，或是站在墙角不动。

如不使用无限魔人秘籍仍准备挑战血宫的玩家，建议将商店所有道具搬空，本作的血宫是可以使用道具的。速刷红魂推荐选择但丁篇的 M9，到达岩浆场景后利用翻滚提升风格评价至 S，然后用冲锋枪按住射击击杀蝙蝠即可，掉落下的白魂石和绿魂石在恢复满体力魔力后会转换成 500 的红魂石，很快就能够搬空商店的道具。

◆白金路线

在有秘籍的帮助下只需要三周目即可完成除血宫外的所有奖杯 / 成就，不使用则要五周目。需要注意但丁与路西亚两人的收集物品并不相同，只需要收集奖杯 / 成就要求的即可，下文的收集攻略也仅包含奖杯 / 成就需求的物品。

一周目 :但丁篇完成 Normal 难度，收集所有的蓝魂石、武器、紫魔石（商店购买）。

二周目 :路西亚篇完成 Hard 难度，收集所有的恶魔之心，武器。

三周目：崔西完成任意角色篇的 DMD 流程（但丁篇能刷红魂更轻松，路西亚篇流程更短）。

弥补评价奖杯，并搬空商店，挑战血宫至 9001 层。

物品收集

◆但丁篇

Mission1

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	3

起点拐弯下楼后，大门的顶端能看到蓝魔石碎片 01。

进入街道遇见怪鸟敌人后，调查正前方的大门能进入隐藏关卡 01。

完成隐藏关卡 01 后，左拐跃过一面墙壁，调查背后的木门进入隐藏关卡 02，并获得蓝魔石碎片 02。

跳进斗技场之前，左侧的水渠内能找到蓝魔石碎片 03。

Mission2

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	3

调查红色魔晶石旁边棺材可以进入隐藏关卡 03。

蓝色结界房间门外右侧的地板会塌陷，内有蓝魔石碎片 04。

通过结界房间后刚看到白色鬼魂封印的门立马右转，角落内破坏一面墙壁能看到蓝魔石碎片 05。

激活蓝色结界石后，调查左侧的棺材能进入隐藏关卡 04，并获得蓝魔石碎片 06。

Mission3

隐藏关卡	1
蓝魔石碎片	1

来到三岔路口后会遇见许多杂兵，这里有一条支路通往倒塌的桥梁，左侧能看到蓝魔石碎片 07。

消灭释放蓝色火焰的山羊恶魔后，调查金狮子雕像往回数第四扇门可以进入隐藏关卡 05。

Mission4

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	2
蓝魔石	1
武器	1

关卡开始后调查第二根路灯右侧的门进入隐藏关卡 06，并获得蓝魔石碎片 08。

第一次遇见杂兵的坡道，场景左侧上方能获得一颗完整的蓝魔石。

消灭第一波杂兵，打碎木板来到另一侧后，左侧的山崖上能获得蓝魔石碎片 09。

顺着坡道下来，坡道右侧有一颗红色魔晶石，调查旁边的铁门可以进入隐藏关卡 07。

战胜 BOSS 后调查摩托车获得霰弹枪。

Mission5

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	3
蓝魔石	1

完成第一场强制战斗后，从停车场出来，调查右上方的大门进入隐藏关卡 08，并获得蓝魔石碎片 10。

遇见大猩猩的场景，调查油罐车左侧人行道上的门可以进入隐藏关卡 09。

遇见三台坦克的位置，顺着坡道一直向上边能看到蓝魔石碎片 11。

消灭了三台坦克后，调查第一台坦克右侧的门进入隐藏关卡 10，并获得蓝魔石碎片 12。

被直升机追逐到有探照灯的房屋的屋顶时，乘坐右侧的升降台可以获得一颗完整的蓝魔石。

Mission7

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	1
蓝魔石	1
武器	1

第一次遇见岩浆的场景，从岩浆中间的铁门进去可以获得一把武器。

跳上岩浆右边的平台，不上楼梯，而是从楼梯旁边的缝隙进去，可以触发隐藏关卡 11。

乘坐电车到站之后，站在场景右侧的箱子向左侧二段跳可以获得一个完整的蓝魔石。

再次乘坐电梯向上后，调查左侧的铁门进入隐藏关卡 12，并获得蓝魔石碎片 13。



Mission9

蓝魔石碎片	1
武器	1



在需要击打三个机关开门的场景，中间高处螺旋管道上方能看到蓝魔石碎片 14。

摧毁飞机内的箱子可以获得新武器。

Mission10

隐藏关卡	1
蓝魔石碎片	1

出生点右拐有一条小道，内有蓝魔石碎片 15。

第一次触发战斗的场景，调查右前方的骷髅头篝火可以进入隐藏关卡 13。

Mission11

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	1
蓝魔石	1
武器	2

下坡后能看到墙壁上的眼睛，调查后进入隐藏关卡 14，并获得蓝魔石碎片 16。

停止住下砸的钉刺板后，那个场景左侧的墙壁上会有一个新的小门，进入可以获得一把武器。

上一把武器的正上方还能获得一个完整的蓝魔石。

下一个需要踩红蓝踏板的场景内，调查二层的小门可以进入隐藏关卡 15。

红蓝踏板房间，攻击机关升起平台后，背面有条小道金到头可以获得新武器。

Mission12

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	1

进入关卡后立马回身调查大门进入隐藏关卡 16，并获得蓝魔石碎片 17。

路过金狮子雕像后，门前左右会有两个套娃，打碎左边的并调查可以进入隐藏关卡 17。

Mission14

隐藏关卡	1
蓝魔石碎片	2

出生点，调查金狮子雕像左侧的大门进入隐藏关卡 18，并获得蓝魔石碎片 18。

到达一个高处机关的位置会受到法师的埋伏，机关的左侧能看到蓝魔石碎片 19，需要飞行能力才能获得。

Mission16

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	1
蓝魔石	1

在有紫色眼球来回飘荡的房间内，入口的正上方有一个完整的蓝魔石。

同一个房间内，调查狮子心脏正下方的门可以进入隐藏关卡 19。

BOSS 战胜利后，站在椅子上调查椅子进入隐藏关卡 20，并获得蓝魔石碎片 20。

◆路西亚篇

Mission1

隐藏关卡	2
蓝魔石碎片	4

在斗技场完成第一场战斗后离开会遇见金狮子雕像，调查右下方的下水道可以进入隐藏关卡 01，并获得蓝魔石碎片 01。

金狮子雕像的左上方能看到蓝魔石碎片 02。

快到达场景末尾的位置要跃过一扇铁门，视角切换的时候在高处能看到蓝魔石碎片 03，需要采摘铁门上跳跃获得。

到达但丁篇起点时，调查小路左侧内的人脸墙进入隐藏关卡 02，并获得蓝魔石碎片 04。

Mission2

恶魔之心	1
蓝魔石碎片	2

出生点启动机关后消灭所有山羊恶魔可以获得恶魔之心。

向上飞行来到第二个场景后，触发第一场战斗的平台二段跳便能看到高处的蓝魔石碎片 05。

击败 BOSS 后，任务道具的左边便能看到蓝魔石碎片 06。

Mission3

隐藏关卡	2
恶魔之心	1
蓝魔石碎片	3
武器	1
蓝魔石	1

但丁篇与大猩猩 BOSS 交战的房间内可以获得新武器。

切换场景后，走过两个路灯能看到上方有两个断裂的横梁，跳到最高处可以获得一个完整的蓝魔石。

与但丁篇相同，下坡打碎拦路的木板后，左侧山崖上方能看到蓝魔石碎片 07。

海边的石屋中消灭所有敌人进入房间，可以获得一个新的恶魔之心。

调查石屋一层楼梯上的壁画还能进入隐藏任务 03，并获得蓝魔石碎片 08。

利用 BOSS 门前左侧的楼梯上去，调查尽头的墙壁可以进入隐藏关卡 04，并获得蓝魔石碎片 09。

Mission4

恶魔之心	1
蓝魔石碎片	1

初始位置往右边走一点便能看到蓝魔石碎片 10。

获得上一个碎片后消灭隧道内的所有敌人可以获得新的恶魔之心。

Mission5

隐藏关卡	1
恶魔之心	2
蓝魔石碎片	2
武器	2
蓝魔石	1

打碎飞机舱内的箱子可以获得新武器。

剧情会自动获得一个恶魔之心。

获得恶魔之心后，下楼梯能看到 4 个白色罐子，中间藏有蓝魔石碎片 11。

下一个场景击打机关便会有动画提醒玩家恶魔之心的位置，需要利用飞行能力才能获得。

设置恶魔之心的房间内可以获得新武器。（但丁篇岩浆池中间的房间内）

设置恶魔之心后返回来到岩浆池，岩浆池的右侧平台能看到一颗完整的蓝魔石。

升降机到顶后调查右侧的铁门可以进入隐藏关卡 05，并获得蓝魔石碎片 12。

Mission6

隐藏关卡	1
蓝魔石碎片	2

消灭 BOSS 后站在桥上，往左走便能看到蓝魔石碎片 13。

场景的北侧有一个平台，调查平台上的洞窟能进入隐藏关卡 06，并获得蓝魔石碎片 14. 不小心掉入水中的话可以利用飞行能力飞上去。

Mission7

隐藏关卡	1
恶魔之心	1
蓝魔石碎片	1
武器	1
蓝魔石	1

刚跳入水中，左拐便能看到一个完整的蓝魔石。

来到地面后获得新的恶魔之心才能触发剧情。

获得上一个恶魔之心的场景，跳到左上角的平台调查石门可以进入隐藏关卡 07，并获得蓝魔石碎片 15。

开启水中的机关后，调查洞口发光的物体能获得新的武器。

Mission8

恶魔之心	1
蓝魔石碎片	3

调查水中的一个石门便可进入隐藏关卡 08，并获得蓝魔石碎片 16。

破坏掉火球机关后，机关处可以获得蓝魔石碎片 17。

再次跳入水中，有刀锋和水母的场景，中间有一个小洞可以潜进去，获得蓝魔石碎片 18。

回到岸上后会有 3 个魔法石，一口气全部破坏后可以获得前方魔法阵内的恶魔之心。

Mission10

隐藏关卡	1
蓝魔石碎片	1
蓝魔石 1	1
武器	1

关卡开始后，调查左前方的第一扇门便能进入隐藏关卡 9，并获得蓝魔石碎片 19。

关卡开始后朝后走到头，可以在墙边发现新的武器。

斗技场内可以找到一颗完整的蓝魔石。

Mission11

恶魔之心	1

场地中间会有一个突刺的白色平台，将怪物击飞上去三次便可以获得最后一个恶魔之心，多多利用手榴弹。



Mission12

隐藏关卡	1
蓝魔石碎片	1
蓝魔石	1

从电梯出来后，左拐走到头打碎花瓶便能进入隐藏关卡 10，并获得蓝魔石碎片 20。

在有紫色眼球来回飘荡的房间内，入口的正上方有一个完整的蓝魔石。

奬杯/成就攻略

白金奖杯
取得条件 解锁所有奖杯

众人屈膝 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Normal 模式下完成游戏

众人鞠躬 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Hard 模式下完成游戏

众人忏悔 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Must Die 模式下完成游戏

巾帼不让须眉 10点
取得条件 使用翠丝完成游戏

被揭穿的秘密 10点
取得条件 完成一个秘密关卡

第一滴血 10点
取得条件 到达 Bloody Palace 第 1000 级

放血 10点
取得条件 到达 Bloody Palace 第 5000 级



超过 9000！ 20点
取得条件 到达 Bloody Palace 第 9000 级

最高荣誉 10点
取得条件 使用但丁在任意关卡达成 S Rank
获取方法 推荐选择 Hard 难度的 M1，尽量保证全程无伤，利用上挑和突刺提升评价，依靠翻滚和冲锋枪维持评价，只要评价进入 S 后就可以直接变身魔人使用雷枪消灭所有敌人。完成两场强制战斗和沿途的杂兵基本便能保证 S，秃鹫敌人直接无视。

无限 10点
取得条件 使用路西亚在任意关卡达成 S Rank
获取方法 推荐 Normal 难度的 M2，直接变身魔人向上飞进入 BOSS 战，靠近 BOSS 后只需要躲避左手的挥击，然后不停输出即可，带上冰属性和暂停时间的恶魔之心能简单不少，多利用突刺提升评价，无伤胜利后便可以得到 S 评价。

最高生命力 10点
取得条件 让任何一个角色的生命值增加到最大

最高魔力 10点
取得条件 让任何一个角色的魔力值增加到最大

青色恶魔 10点
取得条件 仅使用但丁或路西亚收集到 12 个蓝魔石碎片

两人成伴 10点
取得条件 打倒塔塔席安

恶作剧 10点
取得条件 打倒奥兰圭拉

不是开玩笑的 10点
取得条件 打倒乔卡特格鲁姆

罪恶之城 10点
取得条件 打倒涅法斯彻里斯

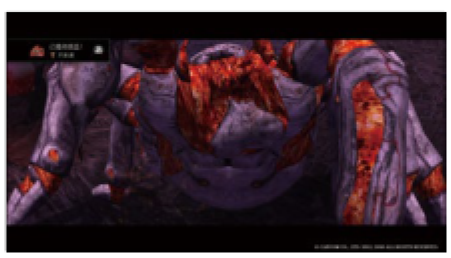
深潜者 30点
取得条件 打倒塔特欧贝斯

伟大的母亲… 10点
取得条件 打倒诺库特普特兰

饥饿如狼 10点
取得条件 打倒博尔贝尔克

脚镣 10点
取得条件 打倒普尔托尼安

不普通 10点
取得条件 打倒幻影





难忘的脸 10点
取得条件 打倒托利斯玛及亚

消失 10点
取得条件 以但丁或路西亚打倒最终头目

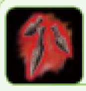
潇洒！ 10点
取得条件 使用但丁达成 S Rank Combo

时髦！ 10点
取得条件 使用路西亚达成 S Rank Combo
获取方法 本作同样只要不停攻击便能提升风格评价，但是由于场景较大，很容易丢失目标，灵活利用翻滚接近目标，在翻滚途中玩家的风格评价是不会下降的。

持有凶器的危险 10点
取得条件 将路西亚的任何一把剑升到等级 3

军备竞赛 10点
取得条件 将但丁的任何一把枪械升到等级 3

小事一件 10点
取得条件 将但丁所有的剑升到等级 3


登峰造极 30点
取得条件 将路西亚所有的武器升到等级3


全副武装 30点
取得条件 收集但丁所有的剑


骄傲的收藏 30点
取得条件 收集路西亚所有的武器


把心留住，路西亚 30点
取得条件 使用路西亚收集所有的恶魔之心

《鬼泣3》

奖杯总数	34	铜杯	16	银杯	12	金杯	5	白金	1



白金难度	4/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无

白金心得

《鬼泣3》评价系统的引入使其操作难度在三部之中属于最高，不过奖杯要求比较简单，并由于可以选关的原因，哪怕是不善于动作游戏的玩家也能通过一些捷径快速获得本作的白金。白金之中惟一有难度的地方是任意难度使用任意角色获得全关卡S评价，后文会介绍比较简单的获得方法，其余的难度奖杯都可以购买道具碾压过去。

推荐完美路线

获得本作的白金最少需要四周目游戏以及通关一次血宫模式，最困难的要属VH难度与DMD难度，好在都可以通过购买道具完成，但是购买道具所需的红魂便需要反复攻略前面难度的关卡来获得了，血宫应该是获得红魂最快捷的办法了（尽力而为即可，红魂报酬非常可观）。

需要注意的是维吉尔与但丁的存档内容并不共通，但是解锁的难度保留。

◆最速白金路线

一周目：使用维吉尔，选择International模式完成Normal难度并获得全S评价。

二周目：使用但丁完成Hard难度。

三周目：使用但丁完成Very Hard难度，获得假无限魔人服装（不恢复体力，不能无限水银风格）。

四周目：使用但丁完成DMD难度，获得真无限魔人服装并通关血宫（恢复体力，可以无限水银风格）。

五周目：任意角色完成HOH难度。

对于不熟练的玩家则建议一周目使用但丁完成Normal难度，在前五周目完成后再选择维吉尔，选择Easy难度开启International模式拿到所有关卡的S评价。

◆蓝魂石碎片

三代包含12个隐藏关卡共计36块蓝魔石碎片，剩余的在商店内购买。

Mission3

本关BOSS可鲁贝洛斯的房间门前能找到1-3号蓝魔石碎片，分别是左侧高台风格雕像（剑）、右侧高台、调查右侧铁门触发隐藏关卡。


▲蓝魔石碎片 1-3

Mission4

搭乘电梯后第一次遇到暴食地狱（会喷射沙子的敌人）的场景，出口正上方可以获得蓝魔石碎片4。

Mission5

走过透明桥梁后的风格雕像（三节棍）中可获得蓝魔石碎片5。

乘坐电梯的位置，调查墙壁上的红色骷髅头触发隐藏任务2并获得蓝魔石碎片6。

Mission6

利用阿尔忒尼斯打碎岩石进入大门边能看到风格雕像（双刀），打碎可获得蓝魔石碎片7。

Mission7

出生点门口右侧的墙壁二段跳必能看到隐藏关卡3，完成可获得蓝魔石碎片8，只需要将敌人聚集在角落不停的按跳跃便可轻松的完成该隐藏关卡。

使用跳板来到最上层的回廊时，楼梯上方的横梁能获得蓝魔石碎片9。

开启电梯的房间内有一个风格雕像（剑），可获得蓝魔石碎片10。

Mission8

破船的甲板上能找到蓝魔石碎片11。

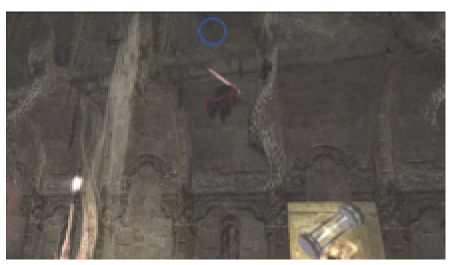

▲蓝魔石碎片 11

破船下方的船舱内能触发隐藏关卡4，并获得蓝魔石碎片12。

巨魔鲸的体内有一个风格雕像（三节棍），可获得蓝魔石碎片13。

Mission9

第一次遇见光线谜题的场景，金狮子雕像左侧使用骗术师踩墙翻身跳跃后，再利用二段跳便可获得蓝魔石碎片14。


▲蓝魔石碎片 14

进入瀑布洞窟后注意右侧上方有一个小洞，调查地上的红色水晶触发隐藏关卡5，并获得蓝魔石碎片15。

Mission10

从瀑布洞窟出来左侧便有一个风格雕像（吉他），获得蓝魔石碎片16后上方的平台还能获得狙击枪。

升起水中桥梁，获得永劫机关的雕像背后能找到隐藏关卡6，可获得蓝魔石碎片17，建议获得吉他的飞行能力再来挑战。

Mission11

第一个场景齿轮机关房的出口左侧有一个平台，二段跳跳到上方平台后可以触发隐藏关卡7，并获得蓝魔石碎片18。


▲蓝魔石碎片 18

第二个场景礼拜堂参拜之路的入口处上方有几根管道，跳上去便可获得蓝魔石碎片19。

乘车处便能看到风格雕像（剑），打碎后获得蓝魔石碎片20。

Mission13

下回旋楼梯时墙壁上会有一个红色的路灯，调查后触发隐藏关卡8，消灭敌人后获得蓝魔石碎片21。

光束谜题的通道内左侧上方能跳进一个小洞，内有隐藏关卡9，消灭敌人后获得蓝魔石碎片22，建议再HOH难度下获得。

BOSS房门前的通道左侧尽头有一个风格雕像（吉他），可获得蓝魔石碎片23。

Mission14

必经之路上有一个风格雕像（全套），可获得蓝魔石碎片24。

监狱迷宫通过后必经之路上能获得蓝魔石碎片25。

Mission15

本关的流程需要玩家分别攻击轮盘，前往三个不同的场景收集奥利哈刚碎片，而收集完后击打旋转两次轮盘可以回到起点，但旋转一次时则可以前往革律翁（幽灵马）BOSS的房间并获得蓝魔石碎片26。

Mission16

调查太阳石房间内右侧的墙壁可以进入隐藏关卡10，解密之后可获得蓝魔石碎片27。



Mission17

跳跃场景魔柱之房内一楼便能看到风格雕像（拳套），打碎后获得蓝魔石碎片 28。

同一个场景，进入二楼的房间消灭敌人后继续前进便能获得蓝魔石碎片 29。

利用跳板来到上层平台后，横梁上能找到隐藏关卡 11，完成后获得蓝魔石碎片 30。

Mission18

消灭国际象棋后，前方会有一只白色的巨人大脚，从脚掌的左侧跳下能进入隐藏关卡 12，完成后获得蓝魔石碎片 31。

消灭所有亡者冥府的 BOSS 便能获得蓝魔石碎片 32。



奖杯/成就攻略

白金奖杯
取得条件 解锁所有奖杯

最棒的开始 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Normal 模式下完成游戏

坠入地狱 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Hard 模式下完成游戏

在地狱看看 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Very Hard 模式下完成游戏

比地狱更恐怖… 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Dante Must Die 模式下完成游戏

天堂正等着你 10点
取得条件 使用任何一个角色在 Heaven or Hell 模式下完成游戏
获取方法 通关 DMD 难度才能解锁本难度，敌人玩家都是一击毙命。

我是弟弟的褓姆? 10点
取得条件 使用维吉尔完成游戏

最糟的秘密 10点
取得条件 使用任何一个角色完成一个秘密关卡



钜细靡遗 10点
取得条件 使用任何一个角色完成所有秘密关卡

与我无关 10点
取得条件 在跑工作人员名单时打倒 100 名敌人
获取方法 在通关后播放职员表期间消灭 100 名敌人，推荐在 HOH 难度完成。

血与汗与泪 10点
取得条件 到达 Bloody Palace 第 666 级

捐血者 10点
取得条件 到达 Bloody Palace 第 5000 级

混帐！！ 10点
取得条件 全破 Bloody Palace
获取方法 进入火焰传送阵可以一次传送 100 层，攻击 10000 层。

如恶魔般残忍 10点
取得条件 使用任何一个角色达到 S Rank

地狱般的荣誉 10点
取得条件 所有关卡达到 S Rank（可自由选择难度及角色）
获取方法 简单难度下，使用维吉尔攻击的同时按下□键发射幻影剑便可以轻松获得足够的风格点数，只需要稍微注意躲避敌人攻击即可轻松拿到 S 评价。

人类最好的朋友 10点
取得条件 打倒可鲁贝洛斯

驱除害虫 10点
取得条件 打倒奇格比特

祸不单行 10点
取得条件 打倒阿耆尼＆楼陀罗

兄弟之战 10点
取得条件 遭遇维吉尔之後活下来

大混乱 10点
取得条件 打倒巨魔鲸的心脏

奇蹟 10点
取得条件 打倒妮凡

猝死 10点
取得条件 打倒贝奥武夫

狂野骑兵 10点
取得条件 打倒革律翁

兄弟情 10点
取得条件 与维吉尔的第二战中获胜

不够淑女 10点
取得条件 打倒蕾蒂

步入光明 10点
取得条件 打倒分身

避难所 10点
取得条件 打倒阿卡姆

败家子 10点
取得条件 购买但丁的所有魔具技能

是谁在笑? 10点
取得条件 将杰斯特的三种型态全部打倒
获取方法 都在必经之路上，除非玩家故意跳过战斗。

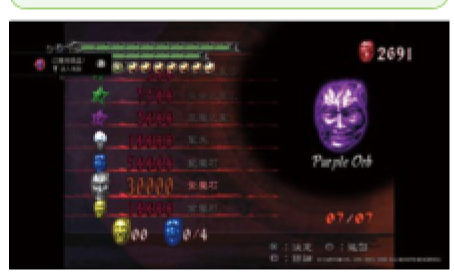
杳无人迹之路 10点
取得条件 完成所有 International 模式的关卡
获取方法 该模式下玩家死亡会直接跳回到关卡开始界面，没有存档点，并且该模式为独立一个存档，不继承装备、道具、技能等。

引领风潮 10点
取得条件 将但丁的所有风格升到最高等级
获取方法 后期通过 HOH 难度可以很轻松的提升风格等级。

荷枪实弹 10点
取得条件 将但丁的任何一把枪械升到最高等级

生命最大 10点
取得条件 将但丁的生命值增加到最大

送入地狱 10点
取得条件 将但丁的魔力值增加到最大



游朝 2018 忆日

农历 四月

从1970年代 到1980年代

4月（上旬）

APRIL

节气 清明（4月5日） 从4月1日至4月15日

游戏界历史上的4月仍然是游戏杰作大量登场的月份，尤其是在游戏业逐渐闯出名声的 Namco，曾经好几次在4月推出经典的游戏作品，有的大获成功，有的虽然成绩未必那么理想，但也在游戏历史上留下了属于自己的印记。

年度大事

1975年：在这一年，第一个有 BOSS 登场的电子游戏正式诞生，它的名字对于奇幻桌游爱好者来说并不陌生，那就是《dnd》，其名字来源于著名的桌面角色扮演游戏《龙与地下城》（Dungeons & Dragons，简称 D&D）。这款游戏当中玩家需要创造角色探索地下城，并且会在地下城的终点遇到包括金龙在内的各种强大敌人，这一设定也成为了日后玩家司空见惯的关底 BOSS 设计的来源。



朝向

北美

1987年4月，IBM 推出了 PS/2 系列个人电脑，为用户带来了两个新体验，一个是能够读取3.5寸软盘的驱动器，另一个则是“视频图形阵列”显示标准，其原名为 Video Graphics Array，简称 VGA，时至今日仍然是个人电脑上常见的显示设备接口标准。

赏

经典

1985 年 4 月，去年刚刚从危机重重的雅达利本公司分离出来的雅达利 Games（Atari Games）推出了他们当年最广为人知的作品之一：《报童》（Paperboy）。这款街机游戏的设定非常生活化，玩家将会扮演一个社区当中的小报童，需要一边驾驶单车沿着社区的道路行走，一边在经过屋子前时把报纸投送到客人家中。游戏的挑战来自于街道上并非每一座房子都是投递报纸的的对象，玩家需要记住顺序投放，而且会有如失控的轮胎和割草坪机等障碍随机出现来阻挡玩家前进。

值得一提的是，为了提高游戏的临场感，雅达利 Games 把游戏的控制台改造成了单车车把，玩起来特别带感。



▲《报童》的游戏机制算不上特别出彩，但是其对当年典型美国生活情境还原的水准令人钦佩。

神作

1985 年 4 月，位于东京的游戏开发商 Game Arts（株式会社ゲームアーツ）在个人用电脑 NEC PC-8001 上推出了射击游戏名作《变形战机》（テグザー /Thexder），这款作品被认为是此类游戏作品中的元祖级佳作，当年不但创造了 100 万份的销售佳绩，也成为了许多后来者的创意来源，其中包括了我们非常熟悉的《魂斗罗》和《合金弹头》等日后的经典佳作。在这款作品当中，玩家操纵着一个既可以变为人形又可以变身为战机的机器人，靠着头部发射的激光来击退敌人并探索关卡。毫无疑问，这款作品的主角形象创作，是受到了 1982 年播出的机器人动画《超时空要塞》（マクロスシリーズ /Macross）里能够在人形和战机形态之间变换的瓦尔基里战机的启发。

创新

1987 年 4 月，Namco 推出了他们的第一款 16 位街机平台游戏《妖怪道中记》（Yokai Dochuki），虽然游戏本身的画风偏向于 Q 版，但是内容颇为惊悚，玩家扮演的主角太郎因为太过顽皮，惨被佛祖送到了地狱当中面对历练，并且最后有可能会因为自身的表现而坠入地狱或是被打入畜生界，但如果玩家技术过硬，最后太郎也有可能会重回人间，甚至是飞升到天界。游戏中太郎可以发射气功弹来攻击敌人，也可以进行蓄力来发动更强的射击，但如果过度蓄力就会受到反震而陷入眩晕状态。本作随后登上了红白机，当年《Fami 通》给出了 30 分（满分为 40）的中上评价。

另外虽然 Namco 并没有提过主角的造型灵感来源，但太郎无论是外貌穿着还是名字都很容易让人想起日本的经典漫画作品《鬼太郎》中的主角鬼太郎。

忌

取名

1984 年 4 月，Namco 推出了他们旗下"《蜜蜂》系列"的新作《Gaplus》，原名是按照日本地区的组词习惯，把系列作品当中的第一个发音"Ga"和代表着增加或是强化意思的"Plus"组合起来后产生的单词，对于日本地区的玩家来说可能还算得上清晰易懂，但是显然美国地区的玩家对此一头雾水，所以尽管游戏本身其实就是"《蜜蜂》系列"的新作，却并没有获得应有的关注。因此 Namco 后来用了个馊主意来提升销量，就是把游戏名字改成了《大蜜蜂 3》（Galaga 3），问题是作为《Gaplus》某种意义上的前作，《大蜜蜂》（Galaga）根本没有推出过序号为"2"的续作，突然一下子就跳到了"3"，反而令美国玩家变得更加困惑。



▲虽然已经是"《蜜蜂》系列"的第三作，但是《Gaplus》身上还是带着一点儿《太空侵略者》的影子。



《宝可梦》神秘档案之异世界

不定期连载的《宝可梦》神秘档案又来了。无论是《宝可梦》的游戏玩家，还是动画观众，宝可梦的世界都是一个基于现实又不同于现实的“异世界”。而在宝可梦的世界里，同样也有不同于故事发生世界的“异世界”。和以往一样，我们的内容基于官方的“神秘档案”活动，但又会在此基础上扩大收录的范围。而第七世代的究极空间，因为内容太多，我们放下期专门来说，这里先说第七世代前的异世界。



▲毁坏世界

毁坏世界

毁坏世界是神奥地区的传说中的一个与现实世界平行的世界，这里的方位感、重力感等都与平常世界不同，有浮岛、有瀑布，有些是真实，有些则是幻象。而该世界与现实世界有两个连接之处，一处在天冠山顶的枪之柱遗迹里，一处在迷宫般的归途洞窟中。在这个方位感混乱的奇怪的世界中，没有人类和宝可梦长期生存栖息于此，但是却可以遇到神级的传说宝可梦骑拉帝纳。而在这个类似主场的世界中，骑拉帝纳还会维持其更倾向于攻击的起源形，离开这里则会变成异种形态，只有携带白金珠才能在了毁灭世界以外继续维持起源形态。而无论是神奥地区的冠军竹兰，还是当地反派势力银河队的老大赤日，都认为毁坏世界不仅与现实世界平行，也与现实世界保持着平衡。



▲天冠山顶的枪之柱，赤日用时空双神的力量召唤出了阴影，继而打开了毁坏世界的入口。



▲《白金》版游戏中的混沌浮雕风格的起源形态骑拉帝纳。



▲《白金》游戏中的毁坏世界



▲对骑拉帝纳的调查发现：骑拉帝纳原来是和帝牙卢卡、帕路奇亚同时诞生的宝可梦，据说因为作乱而被流放到毁坏世界中。但即使是确认的旧文献也查不出有关该事件的详细叙述。只知道它就在另一个世界中，静静地凝视着我们的这个世界。



▲天冠山顶的事件发生后，出现在地图上的毁坏世界入口。

反转世界



▲反转世界

反转世界是在《宝可梦》动画剧场版《骑拉帝纳与冰空的花束 谢米》中登场的与现实世界平行的异世界，同样与第四代《宝可梦》的第三传说宝可梦骑拉帝纳相关，因此也可以说，反转世界就对应了游戏中的毁坏世界。反转世界也是重力混乱的世界，不过与毁坏世界的无序与幻象频出不同，反转世界的地形与建筑都与现实世界中相反，或者说这里所呈现的就是现实中的镜像——但并不等于没有联系，从剧场版来看，这里面的冰柱断掉，现实中也会引发冰川崩落；反转世界中映照现实的泡泡在被扰乱时也会影响到现实世界。而这个世界的主宰，就是骑拉帝纳——虽然听起来很大气，但这里只有它一只宝可梦……不过它也不算孤单，因为研究反转世界的穆玄也在这里，此外火箭队和小智一行也都误打误撞进来过。



▲栖息在反转世界的骑拉帝纳。



▲骑拉帝纳并不是被囚禁于此，而是随时可以出来，比如把时间之神帝牙卢卡拖进反转世界打一架。

更多和异次元有关的宝可梦

除了前面说的来自毁坏世界 / 反转世界的骑拉帝纳，下面的这些非传说中的宝可梦也和异次元有关系。

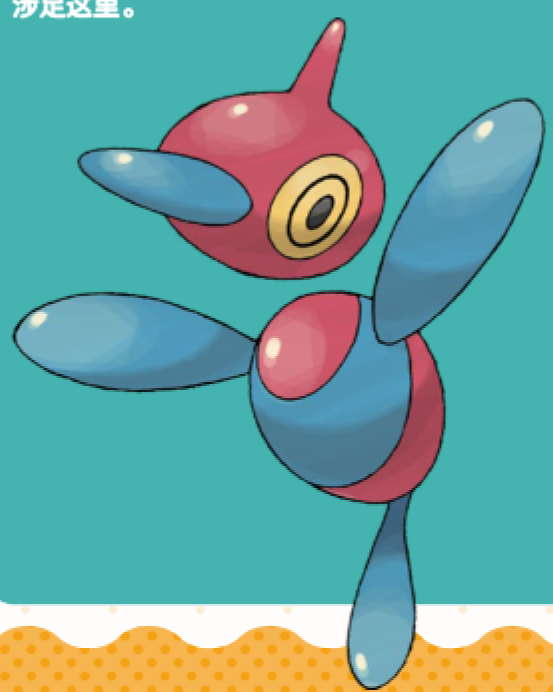
青铜钟

通过打开另一个世界的入口带来降雨，因此自古以来就被敬为丰收之神。



多边兽Z

以异次元活动为目的而更新了程序的人造宝可梦，但却失败了，举止也因此变得奇怪。大概是异次元对人类的一种警告吧：别轻易涉足这里。



超级耿鬼

将下半身潜藏在异次元的攻击者。还好在战斗不利时不会直接遁到异次元去……

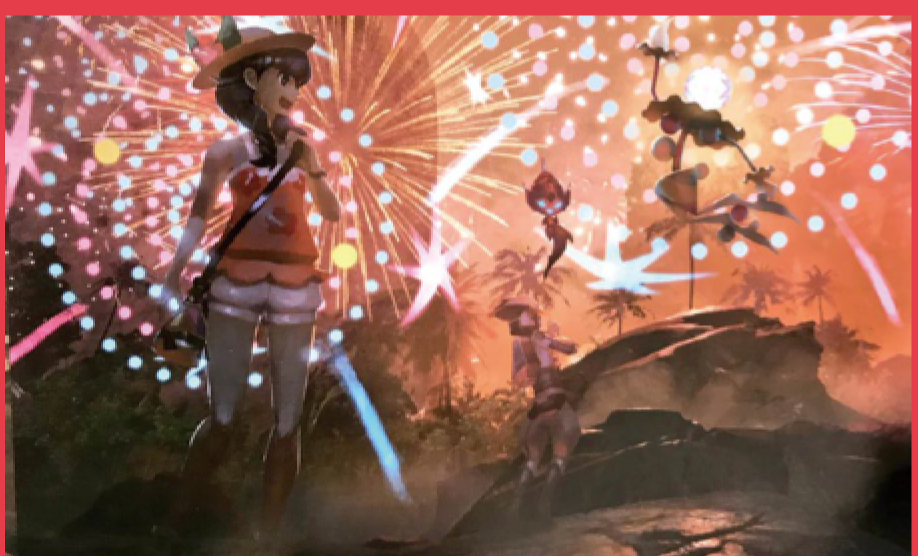


胡帕

胡帕的环可以对任何进行瞬间移动，而其原理，也只有异次元能解释了。



看来，很多宝可梦都有着与异次元接触的能力。而异次元世界显然也不止毁坏世界 / 反转世界这一处——即便是第七世代的究极空间完全展示以前，也是如此。而下期，我们将详细解析官方已经给出相当多资料的异次元世界——究极空间。





猎人集·会·所

在游戏发售前官方承诺过会通过免费的追加内容让游戏常玩常新，除了每周更换的活动任务外，还会通过大型更新追加新的怪物。在3月22日，游戏终于进行了第一次大型更新，游戏版本升到了2.00，追加了之前预告过的新怪物——恐暴龙，同时还对武器的性能进行调整。

《MHW》2.00版本更新内容

●恐暴龙



进阶的探索和任务中追加了新怪物恐暴龙（恐暴龙的出现方法见下），在获得了恐暴龙的素材后，还可以打造相关的武器与防具。另外在完成了恐暴龙的特殊任务后，会获得新的特殊装备“耐龙衣装”。



▲两个世界警察的互怼也非常有看点。

任务出现方法

1. 主流程进度已经完成任务“神秘王国的女王”。



2. ★ 6 ～ 7 的任务和上位探索中会出现恐暴龙和它的痕迹。



▲有恐暴龙出现的探索，右边的怪物图标里会有个问号。

3. 调查过恐暴龙的痕迹后，回调查据点和地图“！”处的明朗的学者对话，学者会让玩家继续收集恐暴龙的痕迹，调查槽满了后再和学者对话可解锁特别任务“顺应食物链的趋势！”。



4. 完成特别任务“顺应食物链的趋势！”。



5. 再次和明朗的学者对话获得“耐龙衣装”。



▲龙属性衣装能增加猎人的龙属性耐性，正适合拿来对付恐暴龙。

重点注意招式

吐息：从其右至左扫射的龙属性吐息，中了会陷入龙属性异常状态，使猎人的武器属性失效，需要使用打消果实解除。

跺脚：原地抬起右脚再踏下，除了脚有攻击判定外，周围的地面还会产生震动。

反击噬咬：将恐暴龙打出退后的胆怯后，它马上会接反击噬咬，如果能在其反击期间打出一定的伤害，能使其陷入一次较长时间的倒地硬直。

要点

恐暴龙是体型非常大的兽龙种怪物，多数近战武器只能贴着它的脚来打，等打倒地后再打弱点部位，但位于脚边时会让其有较高几率使出跺脚攻击，这招带震动效果，来不及远离的话猎人会陷入较长的硬直，继而被它的其他招式打到，不能防御的武器最好能装上耐震技能，能防御的武器里推荐用长枪、铳枪这些能快速反击的武器，争取较多的攻击的机会。恐暴龙很容易疲劳，疲劳时它的食欲会变得异常旺盛，因此可以带上陷阱肉，让其陷入异常状态来提高狩猎效率，但要注意它疲劳时部分噬咬攻击会带防御下降效果，还要准备好忍耐种子。另外恐暴龙在中了地洞后上半身依然会进行攻击，捕获任务的话最好使用麻痹陷阱。

●武器性能修正

武器	修正内容
大剑	蓄力斩（第2阶段）的威力上升
	蓄力斩（第3阶段）的威力上升
	强蓄力斩（第2阶段）的威力上升
	强蓄力斩（第3阶段）的威力上升
太刀	延长看破的成功判定时间
	扩大看破的成功判定范围
	扩大看破斩的击中判定
	扩大看破斩攻击时的控制杆判定角度
	修正使出气刃兜割后到着地为止，后仰无效不发生的问题
单手剑	提升回转斩击的威力
	拔刀状态下，投射器亦可使用楔虫
大锤	蓄力压迫（第2阶段）的昏厥值上升
	蓄力强压迫（第2阶段）的昏厥值上升
	蓄力敲打（第3阶段）的昏厥值上升
狩猎笛	于强化自己的叠加效果中追加“攻击力提升”（即改为“弹武无效&攻击力提升”）
铳枪	锐利度黄色或以下时，提升炮击威力补正值
	减少各种龙杭炮和龙击炮的锐利度消耗率
	提升龙杭炮的动作值
	提升龙击炮的威力
斩击斧	使出零距离解放突刺时，赋予耳塞技能Lv4
	剑：跳跃属性解放突刺可承接零距离解放突刺
	提升零距离解放突刺的威力
	使出骑乘属性解放终结时不再消费锐利度
	修正使出零距离解放终结后到着地为止，后仰无效不发生的问题
充能斧	除利用榴弹瓶爆炸的“炮术”以外，各种攻击力提升效果减少
	降低超高出力属性解放斩的榴弹瓶的昏厥值
	提升超高出力属性解放斩以外的瓶的昏厥值
	提升强属性瓶的属性补正值
	提升超高出力属性解放斩的强属性瓶的爆炸密集度，使之更容易命中
操虫棍	取得红白色和红白橙色的萃取液时，攻击力提升效果上升
	萃取液有效时间整体延长
	骑乘时萃取液有效时间不减
长枪	反击突刺成功时，一定时间内后仰无效。
双剑	鬼人化状态下进行回转斩击和鬼人突进连斩时，鬼人计量表上升
	修正鬼人回避后，奔跑途中不能解除鬼人化的问题
弓	修正上冲射击时，“散弹・刚射强化”技能效果重叠的问题
	修正在特定操作下，“龙之箭”将以超越限制的角度发射的问题，当镜头超越限制角度时，将无视镜头方向而自玩家正面射出。

●其他调整

・优化读档处理，缩短读取时间。

・于成员名单追加“排除于集会区域之外”功能。

・自任务归还的地点增加“返回集会区域（连线游玩时则脱离并返回集会区域）”选项。

・于开始选单→选项→GAME SETTING 追加更改“字幕大小”选项。

・“移动到其他集会区域”菜单中的“从所属小队搜寻”名称改为“搜寻、建立小队的集会区域”（功能上没有改变）。

・执行剥取动作时，不会被猎人同伴的攻击打中。完成任务后，执行剥取动作时亦不会对包括爆弹在内的所有伤害作出反应。

・根据怪物的研究等级，在进行其他任务时减少的导引等级减少量将降低。

硝烟下的加利亚 青光中的女武神

《战场女武神》系列剧情梳理



与系列前三部作品有所不同的是，《战场女武神 4》的故事并没有发生在玩家们熟悉的加利亚公国，而是通过大西洋联邦机构的视角来讲述那场“第二次欧洲大战”。也正因为如此，《战场女武神 4》在剧情上没有什么门槛，新老玩家都可以毫无障碍地享受这个充满了硝烟与爱的故事。不过，系列前三部作品中也有不少故事值得我们去述说。本期“读游戏”将为大家介绍“《战场女武神》系列”的世界观，并以时间顺序为大家梳理加利亚战争以及加利亚内战的始末。

文 余烬 美编 NINA

世界博览

这是一个虚拟但又充满了真实的世界，那些战争与爱恨也许就发生在另一颗“地球”上。和我们现实中的地球一样，这颗地球上也有着欧洲这块大陆。这块大陆上的国家和历史同样让我们着迷。

地理

欧洲大陆

泛指位于地球北半球最大陆地的西部地区一带，此地自古以来就有许多霸权为统一大陆而不断争斗。

古代瓦尔裘利亚人在纪元前平定大陆，在大陆各地创建了许多王国。后来王国内的权力者穷出，广大的王国分裂成数个小国，展开激烈的霸权争夺战。19 世纪后，欧洲大陆分裂为东西两个大国，分别是以皇帝为中心统治的联邦国家“东欧洲帝国联邦”与废除王政制度的共和国国家联邦组织“大西洋联邦机构”。两国周遭诸国也都被捲入这场纷争，欧洲大陆就此进入前所未有的动荡时代。



东欧洲帝国联邦

位于欧洲大陆的东部，以皇帝为首的巨大联邦国家，通称为“帝国”。

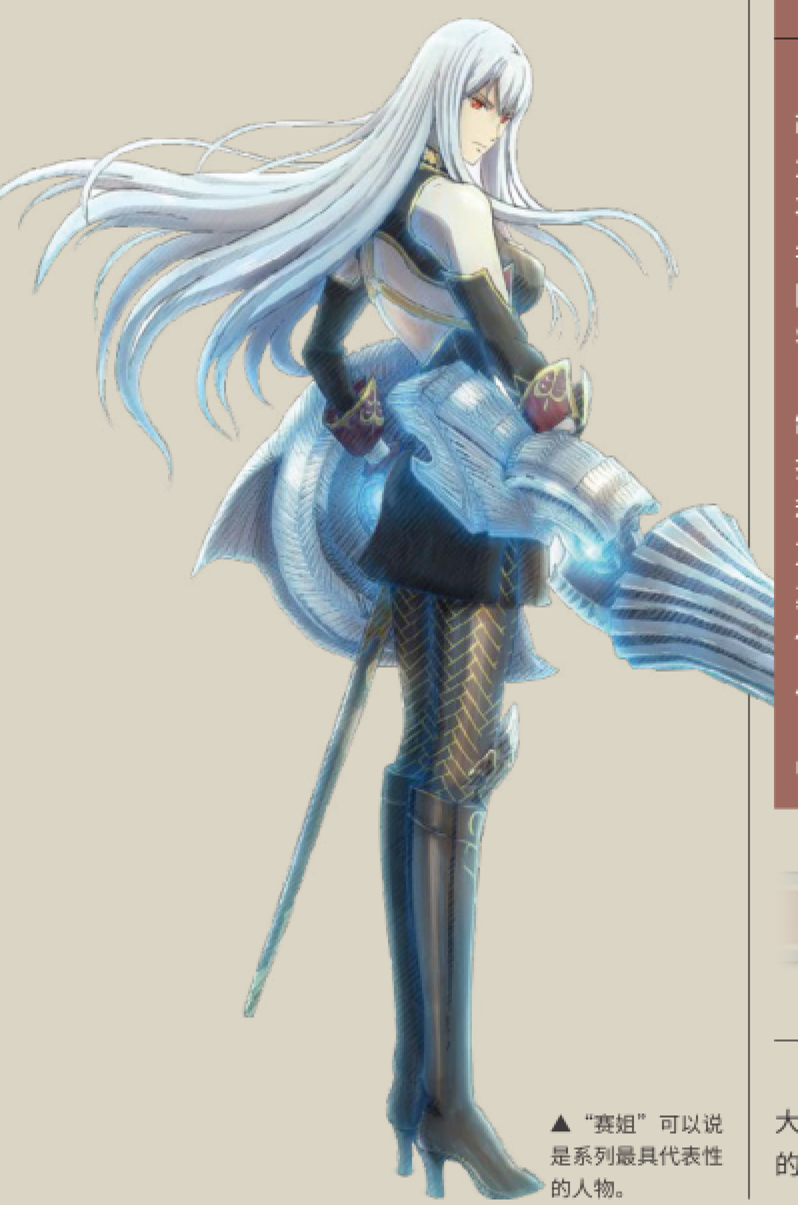
18 世纪后期，以使用拉古耐特作为动能的产业技术发展（产业革命）为契机，导入机械工业的欧洲东部各国开始积蕴力量。透过联姻等方式加强彼此血缘关系的诸国形成同宗的联盟，“东欧洲帝国联邦”就此诞生，此后更合并了周边的数个国家。虽然在法律上并未明

确规定君主制度，但身为统治者的“皇帝”拥有绝对的权限，统领着广大的帝国国土。由于未曾经历市民革命的洗礼，所以还保留强烈的中世纪风俗与传统，也因此很多国民的思想保守，对达尔克斯人抱有强烈的偏见。

以皇帝为首的贵族阶级统治着整个帝国，因此军队内部的贵族势力也十分强大，军方高层基本被皇帝的血亲或与之联姻的强力贵族所牢牢占据。帝国军率先于欧洲开发出了坦克，并在一战时威震欧陆诸强，但据说当初开发坦克只是为了“代替重装骑兵”。帝国拥有强大的军工科技，并以称霸欧洲的军力为傲。

从中世纪延续至今的骑士精神是帝国军行动规范的主体思想。它要求士兵向皇帝宣誓效忠，将战功献给无上的君主。在第二次欧洲大战时，加利亚战区总司令是帝国皇子麦斯米兰，其麾下有被称为“三星”的塞贝莉雅·布雷斯、拉迪·叶格、贝尔赫特·古雷戈尔三位猛将，他们都统率着精锐的机甲师团。





▲“赛姐”可以说是系列最具代表性的人物。

大西洋联邦机构



位于大陆的西侧，由许多实施共和制度的国家聚集成立的联邦国家，通称为“联邦”。欧洲西部以 18 世纪后期的产业革命作为契机，掀起市民革命，进而产生许多共和国。强大的国家“帝国”在东方兴起，让西方诸国感受到威胁而互相缔结条约或同盟，以相互保障彼此安全的形式成立“大西洋联邦机构”。虽然名义上是以选举的方式选出“联邦议长”担任国家代表，但由于采取多国联盟的形态，各国的意见往往难以统一。即便联邦拥有高于帝国的国力，但在秘密条约与威吓外交盛行的情况下，过往的大战一次都未能击败帝国。

由于是由复数国家构成，大西洋联邦机构的军队也存在着不少问题。由各国军队组成的司令部着重权力斗争，试图掌握主导权，现场的士兵被漏洞百出的决定弄得昏头转向，因此伤亡的例子也层出不穷。在第一次欧洲大战后的醒悟让联邦军在第二次欧洲大战中采取了北十字星作战，企图在早期便让战争落幕。

加利亚公国

东临“帝国”西接“联邦”，系列前三作故事发生的地点加利亚公国正是夹在两个陆上大国中的小国。这是一个拥有丰富拉古耐特矿石的国家，此外也因西岸海洋性气候的缘故全年降雨量平均，气候十分稳定。再加上肥沃的国土适合酪农业与栽种谷物，因此结合畜牧跟农耕的混合农业成为国内的主流。

位于欧洲大陆中央的小国加利亚，政治体制为君主立宪制，代代由兰德古利兹家的当家担任元首并统治加利亚这块土地。全国国土面积为 38567 平方千米，虽然是个人口只有 432 万人的小国家，但拥有独自的传统与文化。因其所处的地理位置，历史上一直饱受其他国家侵略的威胁。因此以“武装中立”为国策，采用全民皆兵制度。

首都兰德古利兹由在古代瓦尔基里战争中，被世人称为“盖世英雄”的兰德古利兹所创建，后人为了纪念他而以他的名字命名这座城市。



▲寇蒂莉雅

加利亚公国的防卫部队，奉行“武装中立”的方针。作为加利亚军的军事战略支柱，首要任务是专守防卫。全体国民都接受过军事训练，因此民众对于专守防卫的意识非常之高。各个自治体和家庭均完善了应对突发状况的准备。平时保有陆军 8 万人，海军 1 万人，另外有 2 千名武装警察作为常备军。

在第二次欧洲大战后，在寇蒂莉雅亲王的指示下，军队采用惟贤的聘用政策，令军队面貌焕然一新。另外，他们还吸取了战役中的教训，加强了与自卫团、义勇军组织间的协同作战能力。但其军队根本上的战斗能力十分低下，所以没能在早期镇压革命军，将加利亚的内乱拖入了持久战。



历史

征历纪年法

游戏中的世界以古代瓦尔裘利亚人平定欧洲大陆为起源进行纪年，因此目前在大陆普遍使用的纪年称为“瓦尔裘利亚纪元”。古代瓦尔裘利亚人镇压了达尔克斯人，并以欧洲北部为起点成功平定了大陆，这一年这被视为“征历元年”。征历纪年法以“V.C”作为标记，此为“Valkyria Conquest”的简写。此外，纪元前的标记为“Before Conquest”的简写“B.C.”。

古代瓦尔裘利亚战争

古代瓦尔裘利亚战争是古代瓦尔裘利亚人为了平定欧洲大陆，而向达尔克斯人宣战的古代战争。在纪年前约 30 年，据传会利用拉古耐特使出邪法的达尔克斯人因同族之间不断争斗，让欧洲大陆陷入混乱的旋涡之中且变得一片荒芜。此时出现了一群叫作瓦尔裘利亚人的北方移民，镇压了可说是暴民的达尔克斯人，让大陆恢复了宁静。传说瓦尔裘利亚人会手持散发蓝光的长枪与盾，施展被称为“神之力”的不可思议力量作战，大陆各地都留有记载这些传承的碑文或遗迹。据说瓦尔裘利亚人为大陆恢复秩序与和平的同时也带来许多文化与技术，对欧洲大陆的发展有很大的贡献。



第一次欧洲大战

从 18 世纪后期开始的产业革命后，帝国与联邦为了需求量大增的拉古耐特资源产生了对立，而且情况日趋严重。后来以在 20 世纪初期发生的帝国皇太子暗杀事件为开端，两国终于还是爆发了战争，周边各国也一个个被卷入其中。帝国投入了新兵器战车于战事之中，随着战争的进行而演变成壕沟战，两军持续呈现胶着状态。消耗战让两国都身心俱疲，经历数年的战争，最后彼此以缔结休战条约作结，第一次大战就此告终。

一战后期，帝国盯上了加利亚丰富的拉古耐特资源，向加利亚发起了进攻，贝尔根 · 君塔将军率领装备轻型坦克的机甲部队奋起反抗，成功将帝国军击退。君塔将军被传颂为加利亚的英雄，他的战术也成为加利亚军事行动的基础。

第二次欧洲大战

以帝国军侵略联邦同盟国导致全欧洲大陆都被捲入这场纷争的史上最大规模会战，通称“第二次大战”。

帝国与联邦虽然在第一次大战中以休战作结，但战争结束后，双方都在为下一场战事做准备，努力进行新兵器的开发和军事强化。之后在第一次大战休战约 20 年后，帝国违背了与联邦缔结的不可侵犯条约，开始朝联邦的同盟国境内攻击。接二连三地占领联邦旗下的邻近三国。联邦因此向帝国宣战，第二次大战就此爆发。帝国与联邦都把不断开发的新兵器投入这场战争，开始对周遭诸国进行侵略。欧洲全境掀起了远胜于第一次大战的激烈攻防战。



加利亚战役

1935 年 3 月，由帝国的皇子麦斯米兰担任总司令的帝国军大举入侵加利亚。眼看首都兰德古利兹就要沦陷之际，瓦杰尔桥战役扭转了局势,加利亚军转入反攻阶段。义勇军骁勇善战，成功夺回了法森，胜利的天平从此倾向了加利亚。双方在之后投入全部主力在那吉亚会战中一决雌雄，加利亚军赢得了这场战役最后的胜利。麦斯米兰随后向兰德古利兹发动了最后的突袭，但义勇军击毁了他的土拔鼠式巨型战舰，麦斯米兰本人也葬身舰内。帝国从此开始撤退并要求和谈。10 月，这场战争终告结束。

《战场女武神》1 代和 3 代的故事便是从“光”与“暗”两个角度来讲述了这场战役的始末。

加利亚内战

1935 年 10 月，寇蒂莉雅亲王向国民宣告了自己达尔克斯人的身分，这个历史性的事件也成为内战的导火索。名门贵族加塞纳尔家的主人基鲁贝特 · 加塞纳尔联合自己的长子巴尔多连和长女奥黛丽成立了革命军（叛军），意图推翻政府。从 1936 年 9 月开始，到 1937 年 12 月 21 日，加利亚内战持续了 1 年零 3 个月。革命军从加利亚南部开始逐渐向着首都兰德古利兹进发，并在 8 月 31 日占领了首都，成立了临时政府。不过在 11 月 7 日，加利亚军发起夺回兰德古利兹的“洁白圣风”计划，并在之后夺回了首都。革命军的主要人员先后在战役中阵亡，最终革命军在 12 月 21 日接受了蔻蒂莉雅亲王发出的劝降书。

兰西尔王立军官学校为内战的胜利做出了杰出的贡献，《战场女武神 2》正是描写了这段传奇。

人文

拉古耐特

拉古耐特是全境使用的能源资源，也是主导人类文明的重要资源。人们将拉古耐特视为含有能量的矿石加以采掘，是种在精炼过后便可拿来应用在各种用途上的资源。其最大的特征是在释放能量的同时散发出蓝色的光芒。



虽然已确立拉古耐特矿石自古就存在于大陆之中，但似乎是在古代瓦尔裘利亚人将拉古耐特的精炼技术推广到大陆后，拉古耐特技术才有了飞跃性的发展。之后经过产业革命引发的技术革新，已经成为人们生活中不可或缺的存在。只不过由于拉古耐特同样也是战车与军用车辆等兵器燃料，因此成为了战略资源，各国为了确保拉古耐特的资源而开始积极扩大领地。列强们为了控制这一资源不惜大打出手，矿石生存国则成了这些战事的最大受害者。

达尔克斯人

从远古时代便在欧洲大陆各地生活的民族，长有藏青色的头发，并身披织有“达尔克斯花纹”的裹布。世人都认为毁灭欧洲的“达尔克斯的灾难”正是由他们所引起，在史书上记载的迫害达尔克斯人的资料随处可见。时至今日，他们也未曾得到过正视。他们的名字、土地所有权都在迫害的洪流中被逐一剥夺，并



▲初代主人公威尔金的义妹正是达尔克斯人。

且多数人都被派去做土木工人，而在工业革命后多会被驱使着去做劳工。也因此，世人将他们虐称为“油臭”“挖拉古耐特的”，但在另一方面，达尔克斯人中拥有着许多优秀的技师。

系列每一代的同伴中都会出现达尔克斯人，而普通人对达尔克斯人的差别对待也是每一代作品都会去探讨的问题。

瓦尔裘利亚人

瓦尔裘利亚人是从纪元前就移居到欧洲大陆的古代民族。直至近代人们都认为他们只出现在传说中，但随着近几年历史学和考古学的发展，人们也发现这个民族确实在历史上出现过。根据他们的研究，在欧洲历史上涌现的英雄或圣人中有不少都是瓦尔裘利亚人的后裔。

有人分析，他们之所以如此强大，是因为其身体通过拉古耐特的能量进行了大幅增强，但具体的原理至今不得而知。他们增强能力的时候，身体里会散发出蓝色的光芒，且身体各项能力急速上升。

具有超人力量的瓦尔裘利亚人既令人恐怖，也是权力者迫切渴望的对象。征历 2 世纪末消失的瓦尔裘利亚人主要是被当做考古学的研究对象，而在这之中，在帝国军队设施中从事瓦尔裘利亚人研究的菲尔斯塔博士成功让塞贝莉雅觉醒。她的力量在加利亚战场得到了充分展示，使列强都开始大力发展瓦尔裘利亚人的研究活动。随着之后研究的深入，“瓦尔裘利亚血统在生命垂危时才会觉醒”一事得到了证明。

系列作品名称中的“女武神”正是指代着瓦尔裘利亚人，也正因为如此，每一代作品中都会有关于这群女武神的描写和探讨，这也成为了这个系列的魅力所在。

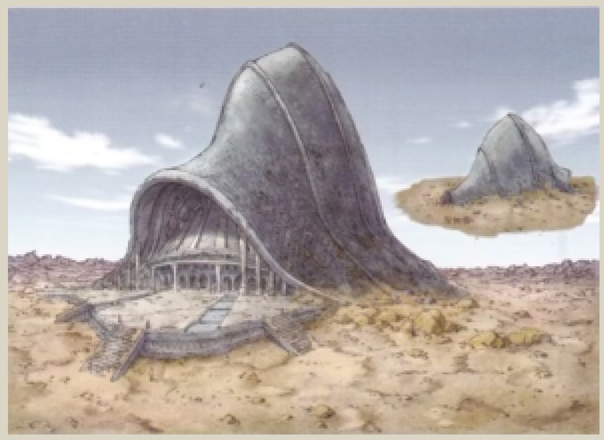


瓦尔裘利亚救世论

有着对于达尔克斯人极端的偏见，就有着对于瓦尔裘利亚人极端的崇拜。这种认为瓦尔裘利亚人是为了救赎人类而现身的神的“瓦尔裘利亚救世论”，便是由尤古德教提出的理论。

尤古德教是将古代“达尔克斯人的灾难”之时拯救世界的瓦尔裘利亚人视作“神”或“神子”并加以信仰的宗教。一般认为该宗教创立于 3 世纪初叶，奠定教义之后，便慢慢将他们的信仰向整个欧洲大陆散布开来。象征瓦尔裘利亚的“青色螺旋”是其信仰的符号，刻着这种纹饰的古代瓦尔裘利亚人遗迹大多也由尤古德教团管理。尤古德教团总部设在帝国，各国均设有支部。

中世纪时期，作为尤古德教的最高领袖，教皇曾拥有绝对的权威和实权，但由于教团内部的权力斗争，使得国王、皇帝渐渐成为了统治国家的主角，中世纪末期以来，大众对教团的向心力大幅度下降。现在尤古德教主教杰纳罗·波鲁吉亚则大力宣扬“瓦尔裘利亚救世论”。



▲瓦尔裘利亚人遗迹。

军事部队

义勇军第7小队

正式名称是加利亚义勇军第 3 中队第 7 小队。队长是威尔金·君塔少尉。已故的加利亚英雄贝尔根·君塔将军留在家中的坦克“小白花号”是小队的主力武器。在初战瓦杰尔桥收复作战中取得了奇迹般的胜利，经过防水处理的小白花号渡过了瓦杰尔河的浅滩，成功偷袭敌军阵地。此后打开瓦杰尔桥开关，成功地将布防在桥上的帝国军坠入河水之中。



此外这支部队还在克罗邓帝国军补给基地攻略战和巴里亚斯沙漠扫荡战的最前线都有活跃表现，让他们的威名响彻沙场。虽容易被人认为是勇猛果敢的战斗部队，但他们却是那么的平凡，每个人都有犯错的时候。玩家在《战场女武神》初代中正是扮演着这样一支部队。



422部队 无名

这是加利亚在一战时期组织起来的特殊部队，负责完成普通部队难以处理的特殊作战任务。主要任务有：扰乱敌军后方、破坏、谍报、拯救人质等，通常都需要少数人员去完成这些高难度任务。在设立之初，征召的都是久经沙场的精锐士兵，但因为任务过于艰险，队员死亡率一直居高不下，渐渐使得这支部队成为了收编犯罪者的服刑部队。现在队员一般是违反军纪者和普通刑事罪犯。

部队大部分队员都是服刑人员，一旦违反军纪便会就地枪决。这里不仅惩罚措施严厉，而且地位在所有部队中也是最低的。此外，因为要从事违反国际法的行为，这支部队的所有行动都不会留在军队记录中。为了身分保密的需要，队员之间从不称呼姓名，取而代之的是上级分配的数字代号，正因为如此，它们也被叫做无名部队。另外，422是部队的正式番号，无名部队是军队内部对其的蔑称。

《战场女武神3》的故事便是围绕着这支无名部队展开。他们被加利亚军追杀，但仍旧解放了法森周边矿山、首都防卫、参加了那吉亚会战，继续为国而战，取得了大量战果。在故事的最后，让无名部队蒙上叛军冤情的艾斯拉少将遭逮捕，无名部队恢复了加利亚正规军的身分，队员也重新获得了名字和军衔。自此，曾存在于加利亚军的特殊部队便不存在了。



兰西尔王立军官学校



加利亚公国惟一一所陆军军官学校，拥有长达217年的悠久历史。之所以会冠以“王立”，是因为在创立之初，加利亚为王政体系。如今，这所学校已经多次翻修围墙，并增加了各种训练以及居住设施。学校全寄宿制体系能让所有入校的军官候补生在校内就能体验到生活、学习、训练的一体式日子。

军官候补生的课时为3年，不过由于毕业需要获得规定的学分，故每个人毕业所用的时间也各不相同。许多校内学生都是在初高中的军事训练中的佼佼者，或者是因在义勇军中表现突出而被招了进来。候补生年龄最小的10岁，最大的有超过30岁。毕业生除了能获得军官资格外，还会根据学分来评定是否能获得国家级资格证书。

在1937年加利亚的内战之中，这所学校以及其中G组的成员对内战的胜利做出了卓越的贡献。

加利亚战争始末

从征历1935年3月到10月，加利亚战争以帝国的宣战为始到加利亚的获胜为终。虽然这场战争的时间跨度不长，但这之中所发生的事件已经成为历史学家们研究的论题。在这场战争中，以威尔金·君塔为首的加利亚义勇军第3中队第7小队以及以克鲁特·欧文为首的422特殊部队对整场战役产生了不少决定性的影响，可以说这两支部队就是一明一暗的两位战争英雄。接下来会以月份为顺序，为各位梳理加利亚战争的重要事件，两支英雄部队在其中的表现也会一并列出。以下内容涉及《战场女武神》初代和《战场女武神3》的剧透。

三月

◆征历1935年3月15日，东欧洲帝国联邦正式向加利亚公国宣战，帝国的皇子麦斯米兰担任帝国军的总司令。帝国军第205机甲师团占领了东北部的基尔兰戴欧要塞。

◆3月20日，帝国第101机甲师团突破东部边境线后占领了布鲁尔，之后与帝国第205机甲师在那吉亚平原会师，帝国军的目标是攻占首都兰德古利兹。

◆为了应对战局，加利亚军向法森、阿斯隆、迪鲁斯巴格输送部队以迎击帝国军，但却未能阻止帝国军的继续进犯，阿斯隆等地被攻占。随着形势恶化，政府宣布开始征召义勇军，整编完毕的部队按次序开赴前线。



▲麦斯米兰的部队向加利亚进发。

四月

◆4月5日，帝国军占领瓦杰尔桥，加利亚军则后撤到瓦杰尔河西岸。

●威尔金·君塔和亚莉希雅·梅尔吉欧特加入了加利亚义勇军第3中队第7小队。

■克鲁特·欧文被调任至422特殊部队。

●4月14日,在威尔金的指挥下，第7小队于拂晓时分施行了坦克渡河偷袭行动，从而使得正规军夺回了瓦杰尔桥。这次行动又被称之为“春岚”作战。

■在422部队的努力下，阿斯隆市被成功收复，但由于422部队的特殊性，它的名字并未在军事记录中得到记载。之后提及的诸多422部队的卓越功绩均未在军事记录中得到记载，或被“冠以”正规军的名号。



▲渡河成功后，威尔金发出了作战开始的信号弹。

五月

■为促进两国和解，尤古德教主教杰纳罗·波鲁吉亚在422部队的护卫下暗中前往帝国，但在这一过程中，遭到了帝国军特别游击部队“灾厄渡鸦”的袭击，杰纳罗被俘并被麦斯米兰软禁。

◆5月20日，加利亚军方发布了加利亚北部守军撤退的消息，北部最大的防卫据点法森遭到帝国军占领，法森的难民陆续向南逃亡。随着法森的沦陷，帝国军已经占领了加利亚六成的领土。

●得益于第7小队活跃的表现，加利亚军赢得了加利亚南部克罗邓森林的战斗，并占领了其中的帝国军基地。这次胜利使得加利亚军成功切断了帝国军中部战区的补给线。

■422部队成功解放了尤埃尔。和之前一样，这一卓越的功绩在军事记录中被记载为正规军所为。尤埃尔的收复以及克罗邓帝国基地被攻陷使得加利亚南部得到了解放。

■袭击梅鲁菲亚市的神秘巨型坦克被422部队击退，军事记录中为自卫团所为。

◆帝国军企图通过海路从北方向安特赫鲁特市输送部队的计划被发现并阻止。



▲灾厄渡鸦部队可以说是422部队的宿敌。

六月

◆6月中旬，解放了克罗邓和尤埃尔市的加利亚军提出将东南部的帝国军赶往北部的行动计划。对此，帝国军向巴里亚斯沙漠派遣部队，并建立了多个据点，丝毫不肯退让。两军于巴里亚斯沙漠进行了会战，由于帝国补给线被破坏，加利亚军赢得了这场会战的胜利。

■422部队在正规军的掩护下秘密潜入帝国领土，并最终完成了破坏帝国军补给基地的任务。

●第3中队第7小队的威尔金和亚莉希雅，与第3中队第1小队的小队长法迪欧一同来到巴里亚斯沙漠中考察瓦尔裘利亚的遗迹，在这期间遇见了麦斯米兰和塞贝莉雅。

七月

◆7月上旬，东部帝国军撤退至巴里亚斯沙漠北部，部队因此被分割成了南北两块。自此帝国停止了对南部的进攻，南部加利亚地区得到了安全。

■422部队和义勇军第3中队第4小队会合，共同对帝国军在梅赫尔附近的山岳据点发动了“山啸行动”，并成功攻陷了该据点。这场胜利打开了攻占北方的突破口，加利亚军开始向北方反击。

■波迦市遭到帝国军的攻击，422部队前往波迦市与正规军合力救助难民。由于加利亚公国施行的全民皆兵制的弊端，少数达尔克斯难民依然遭到了帝国军的枪杀。

◆大西洋联邦机构与加利亚公国内部的反对派联合策划绑架蔻蒂莉雅公主，但行动并没成功。

●由于第7小队成功将被绑架的蔻蒂莉雅公主救出，威尔金在首都兰德古利兹被授予了公国功勋章。

■7月中旬，422部队前往帝国的大本营基尔兰戴欧要塞刺杀麦斯米兰，但以失败告终。不过他们在这期间击毁了准备前往前线的特殊坦克部队，从而在帝国军内部激起了一股大浪花，帝国军重整中部战线计划被大幅度延期。

◆加利亚军趁着中部战线停滞之际，计划向北方发起进攻，并任命巴尔多连·加塞纳尔为攻击部队第一大队指挥官，意图夺回北方要地兹布雷市。不过由于422部队的克斯鲁格逃离战场导致火力支援出现混乱，作战失败。

■422部队以测试新型炮弹的名义参加到了夺回兹布雷市的作战中，但由于炮弹发射员——达尔克斯人的克斯鲁格发现了新型炮弹是毒气弹，再加之个人的种种原因，最终选择逃离战场，这导致火力支援混乱以及作战的失败。在得知了新型炮弹为毒气弹后，巴尔多连指挥官对加利亚军的上层表示了不满，并通过克鲁特得知了上层可能有内鬼。

■7月下旬，加利亚军宣布422部队为叛军，并在巴里亚斯沙漠以三个中队对422部队进行围剿。在陷入绝境之时，422部队中的莉艾拉使用了自己身上的女武神力量，从而帮助部队逃出生天。



▶克斯鲁格在脱离422部队后加入了灾厄渡鸦。



▲化身为女武神的莉艾拉。

八月

◆8月1日，加利亚军成功地将中部加利亚战线向北推进，夺取了斯枚克和爱因顿，拦腰切断了帝国军中部重要的补给线。

●加利亚军正式发起收复法森的作战，第7小队潜入法森并协助当地反抗军炸毁了装甲列车，帝国军的指挥官兼“三星”之一的贝尔赫特·古雷戈尔也在这场战役中身亡。法森被成功夺回。

●8月23日，第7小队在夺回马尔马里港口的作战中再次发挥中重要的作用，但威尔金的义妹伊莎拉阵亡。

■逃亡中的422部队解放了加利亚西部被帝国占领的矿山，并在首都遭到灾厄渡鸦的攻击时成功击退敌人。



▲麦斯米兰与“三星”。

九月

◆9月下旬，夺回了法森的加利亚军开始将各地的帝国军向东北方驱逐，而帝国军也将部队集结在那吉亚平原。两军正式在那吉亚平原进行了总决战。

●第7小队在这场总决战中起到了关键性的作用，战役在最后演变成了双方女武神之间的对决。帝国的塞贝莉雅迎战第7小队的亚莉希雅。最终加利亚军获得了这场大战的胜利。

■在两军总决战的同时，422部队与灾厄渡鸦也在战场侧翼进行着最后的决战。422部队获得了最后的胜利。



十月

◆10月上旬，被赶至国境线的帝国军退守基尔兰戴欧要塞，加利亚军派出了主力部队，准备进行最后的决定性打击。

◆10月7日，加利亚军攻陷基尔兰戴欧要塞。帝国军司令官塞贝莉雅·布雷斯上校成为了加利亚军的俘虏。同日，帝国军土拔鼠式巨型战舰越过国境入侵加利亚。

◆10月8日，麦斯米兰所搭乘的土拔鼠式巨型战舰冲进兰德古利兹，首都防卫队损失惨重，公国军的失败近在眼前。

◆10月9日，加利亚义勇军突破瓦杰尔桥防线，麦斯米兰率土拔鼠式巨型战舰前去迎击义勇军。

●10月10日，义勇军第3中队第7小队贡献卓越，一举击沉了土拔鼠式巨型战舰，同时麦斯米兰战死。这场胜利也让加利亚公国和帝国之间的战斗逐渐走向终结。

■10月10日，灾厄渡鸦运用另一台土拔鼠式巨型战舰欲以自爆摧毁首都兰德古利兹，但却被422部队击败。灾厄渡鸦的莉蒂娅和克斯鲁格在战役中阵亡。在官方的文件中，422部队的全体成员在该场战役中英勇就义。

■10月上旬，原422部队成员与灾厄渡鸦剩余成员在帝国境内的某处的瓦尔裘利亚遗迹附近发生交火，该遗迹也发生了原因不明的大爆炸。

◆征历1935年10月25日，加利亚公国正式与东欧洲帝国联邦签订停战协议，加利亚战争正式结束。因帝国军完全溃败，加利亚公国应该握有战后谈判的主导权，但蔻蒂莉雅公主决定除了互不侵犯之外，其余条件均作出让步，形成休战。



▲化身为女武神的亚莉希雅向土拔鼠巨型战舰发出致命一击。

战争之后的加利亚

正如那句经典名言所说的那样：战争，战争从未改变。在经历了与帝国的战争之后，加利亚公国并没有迎来长久的和平，革命军的出现使得加利亚进入了内战之中。而在这之中，兰西尔王立军官学校在这次内战中起到了举足轻重的作用，而《战场女武神2》的故事正是在描写这段历史。不过，由于2代用了大量篇幅去描写主人公亚邦和他的同学们在学院中的生活和成长，因此对于内战的描写并没有像加利亚战争那样详细。下文会大致介绍本次内战的始末。

蔻蒂莉雅公告

加利亚公国与帝国签署停战条约后，成为加利亚大公的蔻蒂莉雅在1935年10月向国民宣告了自己达尔克斯人的身分，这成为历史性的事件。古代瓦尔裘利亚战争期间，达尔克斯的英雄兰德古利兹叛变至瓦尔裘利亚阵营，被委任统治加利亚，此后伪称自己是瓦尔裘利亚人的后裔并继续掌权加利亚，这才是被掩埋的历史真相。这一事件也成为了加利亚内战的导火索。《战场女武神2》的故事也正式从1937年1月开始。

一月

◆革命军进攻梅鲁菲亚市，但被当地的自卫团击退。

◆亚邦·哈迪斯为了追随着自己的哥哥来到了兰西尔王立军官学校。

二月

◆南部加利亚重镇歌德被革命军占领。

◆艾莉娅丝与亚邦首次相遇。



三月

◆蔻蒂莉雅于 3 月末访问南部加利亚各地，对当地受灾居民进行了亲切慰问。

◆加利亚革命军（叛军）召开革命会议，并派遣巴尔多连和迪鲁克前往兰西尔刺杀蔻蒂莉雅。亚邦一行人在执行护送高官的任务中与巴尔多连的革命军相遇并爆发冲突。在冲突中，艾莉娅丝化身为女武神加入战场，并与身穿 V0 装甲的迪鲁克进行了对决。因艾莉娅丝的乱入，革命军撤退，G 组护送蔻蒂莉雅的任务成功。



四月

◆革命军的 V2 装甲经实验认证研制成功。这种装甲仿造了瓦尔裘利亚人，强化了拉古耐特的能力，并且能从枪状的武器中发射出威力极强的光线。但其缺陷在于需要巨大的拉古耐特能量才能保证正常的运作，所以在使用时必须带上能量补给车。

◆革命军入侵迪巴尔山脉，并袭击了散布在山脉中的达尔克斯人部落。因亚邦所率领的 G 组的抵抗，革命军部队撤退。

五月

◆5 月 3 日，因在护卫蔻蒂莉雅任务中的出色表现，亚邦作为代表前往首都兰德古利兹并被授予了公国功勋章。

◆革命军的战线一路北上，并计划前往中部镇压尤艾尔市和梅鲁菲亚市。

六月

◆尤艾尔市遭到革命军的入侵，G 组的亚邦和柯赛特炸毁了革命军的军火库使得革命军陷入了混乱，而加利亚正规军的出现使得革命军选择了撤退。

◆革命军在巴尔多连的带领下占领了梅鲁菲亚市，但由于尤艾尔市方面军的失败，夹击兰德古利兹的计划成为了泡影。

七月

◆亚邦率领的 G 组在兰西尔王立军官学校雷万汀杯决赛中获得最后的胜利。



八月

◆革命军通过飞艇直接入侵了兰西尔王立军官学校，在战斗之中亚邦发现了迪鲁克面具下的真身是自己的哥哥里昂。由于革命军没有找到艾莉娅丝，选择撤退。在这次的战斗中，尤莉娅娜英勇就义。

◆亚邦发现了兰西尔王立军官学校的校长罗伦斯正是“瓦尔哈拉计划”的支持者，自己的哥哥里昂以及尤莉娅娜均被人造瓦尔裘利亚化。

◆8 月 31 日，在占领了加利亚南部不少重要据点后，革命军对首都兰德古利兹发动了闪电战，并成功占领。之后革命军宣布成立临时政府，公国政府的职能被完全废除，蔻蒂莉雅遭到软禁。



九月

◆9 月 14 日，由于双方理念不合，巴尔多连在兰德古利兹枪杀了自己的父亲基鲁贝特，并成为了革命军的最高统帅。

◆革命军和加利亚北方面军在那吉亚平原交战，革命军决定向北方战线投放 V2。革命军指挥官奥黛丽向南部的罗因达尔峡谷进军，以确保来自联邦的补给线。



◆原帝国瓦尔裘利亚研究人员，艾莉娅丝的“妈妈”放弃了艾莉娅丝，艾莉娅丝正式加入 G 组。

◆亚邦率领 G 组前往罗因达尔峡谷与奥黛丽交战，在兰西尔的援军到达后，奥黛丽率领革命军撤退。

十月

◆南部达尔克斯人部队对革命军的抵抗愈加频繁，巴尔多连率领革命军向南部的德鲁菲因矿山发起攻击，G组再次迎击。革命军埋在矿洞中的炸弹被G组解除。

十一月

◆11月7日，加利亚军发起夺回兰德古利兹的“洁白圣风”计划，各地的自卫团与志愿兵团与加利亚军会合。

◆11月10日，加利亚军对兰德古利兹发起进攻并顺利收复，被软禁的蔻蒂莉雅亲王被救出。强弩之末的革命军将他们的据点迁往南部地区，革命军主力部队已撤至南部加利亚据点——安特赫尔特。

◆11月30日，奥黛丽率领的革命军主力军团到达了南部港口城市安特赫尔特，兰西尔全体部队向安特赫尔特出击。G组运用炸毁渠道的战术摧毁了革命军先头部队，奥黛丽因此阵亡。巴尔多连和其手下的叛军主力部队负隅顽抗，并退至安特赫尔特港口地区准备做最后一搏。

十二月

◆12月21日，巴尔多连计划从安特赫尔特港乘坐海上战舰逃往联邦，亚邦通过加利亚海燕将这一消息告诉了蔻蒂莉雅。G组与革命军残余部队在安特赫尔特港发生了战斗，在危急关头，艾莉娅丝运用女武神的力量击败了人造瓦尔裘利亚部队。迪鲁克，也就是亚邦的哥哥里昂在战斗之后清醒并死在了自己弟弟的怀中。

◆G组进入到了战舰内部，摧毁了战舰上的连发巨炮。在G组被革命军包围之时，蔻蒂莉雅率领的加利亚海军登场。巴尔多连使用人造瓦尔裘利亚的力量做殊死一搏，但依然被团结的G组所击败，巴尔多连阵亡。

◆在革命军统帅巴尔多连·加塞纳尔阵亡之后，蔻蒂莉雅亲王向革命军发布劝降书，已是残兵败将的革命军接受了劝降。至此，持续了一年多的加利亚内战终告结束。

◆由于兰西尔王立军官学校的校舍被革命军摧毁，无法继续正常运作。学校中瓦尔哈拉计划相关的人体试验被曝光，政府勒令停课。但G组自行举行了毕业典礼。



结语

经过了《战场女武神》初代和《战场女武神3》对于加利亚战争的描写，以及《战场女武神2》对于之后内战的讲述，第二次欧洲大战前后加利亚方面的故事已经没有更多值得述说的了。也许正因为如此，系列最新作《战场女武神4》才会将故事的舞台搬到了与东欧洲帝国联邦对立的大西洋联邦机构。这一次，我们将从联邦的视角来审视第二次欧洲大战。

身处于和平年代的我们并没有机会去体验战场上的硝烟和残酷，但关于爱的追求却未曾改变。也许，这便是我们能够爱上这位“女武神”的原因之一。



GAME ARMORY 游戏兵工厂

文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，又到了"游戏兵工厂"节目的时间了。本期向大家介绍的武器是巴雷特 M82A1 反器材步枪，这种武器想必很多玩家都耳熟能详了，因为它活跃在各种射击游戏中，以威力巨大著称。这种武器使用 .50 口径 BMG 弹药（12.7×99 毫米），有效射程可达 1800 米，通常用来打击各种轻型车辆、雷达、设备，也可以用来直接打击敌方作战人员。

■威力惊人 M82A1

M82A1简介

"半自动、大口径狙击步枪，有效射程远。"——《COD 黑色行动 II》中对 M82 的描述

M82A1 的生产商巴雷特武器公司是一家坐落在美国田纳西州克里斯蒂亚纳市的武器制造公司，它的创始人是现年 64 岁的罗尼 · 巴雷特。巴雷特最初的职业和反器材步枪八竿子打不着——他是个职业摄影师。在 1982 年元旦这天，巴雷特来到田纳西州的纳什维尔市附近一条叫做石头河的河边进行摄影创作，拍摄正在河面上航行的武装巡逻艇；凭借着巡逻艇的照片他拿到了一些摄影奖项，但是接下来的事情就有点戏剧化了——巡逻艇上安装的两挺 .50 口径的勃朗宁 H2 机枪让他非常感兴趣，以至于开始沉迷于大口径枪械。最终，巴雷特决定设计自己的 .50 口径武器。



■罗尼 · 巴雷特和他的成名作M82A1。

由于当时民用市场上并没有人生产 .50 口径的步枪，于是巴雷特瞅准机会，决定研制一支 .50 口径的半自动步枪。但前面也说了，巴雷特之前是个摄影师，半点武器设计的经验也没有，临时抱佛脚也是抓瞎；好在一位名叫鲍勃 · 米歇尔的机械师出手相助，再加上通过关系找到了一家钣金厂，巴雷特的第一支步枪只花了不到四个月的时间就拿出了试制的成品。由于这支步枪的设计开始于 1982 年，因此被巴雷特命名为 M82 型步枪。之后巴雷特便一边继续修改他的设计，一边开办公司进行量产，并在市场上进行销售。1986 年，改进后的型号 M82A1——也就是本次的主角——正式面市。

虽然巴雷特一开始只打算在民用市场上销售自己的步枪，但大口径步枪始终在军队中更有用武之地。在 1989 年，巴雷特接到了他的第一张军方订单——为瑞典军方生产 100 支 M82A1 步枪；而仅仅一年后的 1990 年，由于海湾战争的爆发，第二笔军方订单接踵而至，这次巴雷特需要为美军提供更多的 M82A1，以供美国陆军、空军及海军陆战队在沙漠盾牌及沙漠风暴行动中使用。此后，包括比利时、丹麦、德国在内的 30 多个国家的军队及警察部队纷纷装备了 M82A1 及其改进型号；同时，M82A1 在民用市场上也占据了统治地位，尤其是在各种大口径步枪的射击比赛中，非常多的参赛者会选用巴雷特的步枪——当然，这也是因为市场上可供选择的品种确实也不多。

尽管早在 1990 年就进入美军服役，并被称为 SASR（Special Application Scoped Rifle，使用光学瞄具的特种用途步枪），也被作为 OSW（Objective Sniper Weapon，理想狙击武器）计划的实验平台，但 M82A1 真正"转正"，还要等到 2002 年。在这一年，美国陆军提出 XM107 计划，计划要求装备一种大口径狙击步枪，不仅能打人，还能执行反器材的任务，甚至是 EOD（Explosive Ordnance Disposal，军械及爆炸物排除）单位也能拿来扫雷排爆。原本作为这个计划候选的是巴雷特 M95 步枪，这是一种 .50 口径旋转后拉式栓动狙击步枪；但美国陆军这么多年来一直在用 M82A1，已经习惯了，所以最后定型时还是选择了更加熟悉的 M82A1，这位服役在美军服役超过 10 年的"老兵"也终于获得了 M107 这个正式的军用编号。

巴雷特大口径家族

作为巴雷特最出名也是最成功的作品，除了给他带来第一桶金的 M82A1，M82 衍生出了其他多个型号。首先是 M82A2，这种无托式结构的改进型号据说是用来对付直升机的，因此做成了可以扛在肩上射击的造型。不过这种于 1987 年开始研制的武器并没有引发多少关注，所以产量极少。即使是游戏界，它也仅仅在两个游戏中有过登场：2001 年发售的《铁血联盟 2》资料片《未尽事业》和 2008 年的经典大作《潜龙谍影 4 爱国者之枪》。

之后就是 M82A1M 和 M82A3。之所以把这俩放在一起，是因为虽然两者编号不同，但实际上几乎可以算同一种东西，差别只是在一些细节之处，其中 M82A1M 是美国陆军的采购型号，并最终成为 M107 步枪；而 M82A3 则是美国海军陆战队的采购型号。M82A1M/ M82A3 是 M82A1 的进一步改进型号，在 M82A1 的基础上减轻重量，更加便于携带；同时在上机匣表面安装长度相当长的皮卡汀尼导轨，可安装各种光学瞄具，并可在瞄具前加装各种夜视仪、热能仪等设备，基本上都是从战术需要出发而进行的改进。



□《潜龙谍影4爱国者之枪》中的M82A2。

M107 也有自己的改进型，其中一种是短枪管的 M107 CQ，虽然叫 CQ，但显然不是用来 CQB（Close Quarter Battle，近距离作战）的，只是形容这种步枪枪管短，很好携带。我们可以在电影《兰博》和游戏《劳拉与光之守护者》中见到这种短枪管型 M107 步枪；另一种是 M107A1，这是 M82A1 步枪的最新改进型，重量进一步减轻，枪口原有的标志性"V"字型高效制退器被改成了圆柱形，这样一来减重，二来也是方便安装消音器。由于这种型号 2011 年才开始投产，所以目前还没有在哪个游戏中出现过它的身影。

M82A1 最特别的一种改进型号是 XM109

AMPR（Anti-Materiel Payload Rifle，反器材装药步枪），这种“步枪”实际上被改装成为发射25×59毫米高爆榴弹的榴弹发射器，由于发射25毫米榴弹时产生的后座力巨大，因此巴雷特公司一直在着手解决这一问题。目前这种武器的未来不甚明朗，虽然并未被取消，但也没有更多关于其的新消息出现。

除了半自动的型号之外，巴雷特公司还生产了一些栓动式的步枪。最先出现的是1990年开始生产的M90大口径栓动狙击枪，这种步枪采用了与M82A1相同长度的枪管，可以看做是栓动版的M82A1；但由于它采用了无托式结构，因此整枪的长度及重量都要比M82A1小得多。M90步枪在1995年停产，接替它的是其后续型号M95。M95和M90在外观上十分接近，在一些细微处进行了调整，使步枪在射击及换弹时更加舒适、便利。另外，M95在精度上也稍好一些，因此美国陆军曾打算将它作为XM107计划的候选型号。

在M95之后，巴雷特公司又于1999年开始



M90与M95的对比，上方为M90。

设计新枪M99。M99依旧是一种无托结构的栓动式狙击步枪，而且还是一种单发步枪，即射击后需要手动向枪膛里装填一发子弹。这支枪的理念是为用户提供一种结构简单的大口径步枪，因此单发步枪的设计显然是最佳方案。只不过这支枪虽然结构简单，重量却还是减不下来，因此目前似乎并没有军方用户。

巴雷特大口径家族中最新的一种型号是XM500狙击步枪，这种步枪是无托结构的半自动步枪；而且与M82系列不同，XM500采用了类似AR步枪的导气原理。但XM500在2006年露面之后就再也没有新消息出现，与它的兄弟XM109一样，笼罩在神秘的面纱之下。

说起M82A1的缺点，可能大多数人一开始会想到它在射击时会产生巨大的后座力。诚然，它所使用的.50BMG弹药确实会产生巨大的后座力，但由于枪支使用了能够缓解后座的设计，加上枪口安装的高效制退器，实际上这种大型步枪的后座力相对于它的尺寸以及它所发射的弹药来说并不算大。M82A1真正的缺点是射击时枪口制退器喷出的火药燃气很容易扬起大量的尘土，不仅影响了射手视野，还有可能暴露自身的位置。此外，M82系列的精度一直不算很好，所以XM500在研制时使用了另外的导气方式，大概也是为了让步枪的精度上一个台阶；不过话说回来，即使是栓动式的M90、M95和M99，精度也只是差强人意而已。

M82A1与游戏

M82A1在任何游戏里都是大杀器。如果能让玩家拿到这种威力又大射速还不低的武器，显然是有点破坏平衡的；因此，这种名气大人气高的步枪，反而仅仅在50多个游戏中有过出场。

我们首先看到的是M82A1在游戏界的处子秀——1998年发售的主视角射击游戏《三角洲特种部队》。《三角洲特种部队》系列是由美国Novalogic公司开发的现代战争题材主视角射击游戏，Novalogic公司以开发过多种军事题材游戏而闻名，其著名产品除《三角洲特种部队》外，还有《科曼奇》系列，《F-22》系列、《米格-29“支点”》等，目前该公司已被THQ Nordic收购。

三角洲特种部队

Delta Force

对于上了点年纪的玩家们来说，《三角洲特种部队》显然是一份珍贵的回忆。这款游戏当年可谓是风靡全国，相信不少人是通过这款游戏爱上了主视角射击游戏。虽然游戏中有单机任务模式，但《三角洲特种部队》之所以成为一代经典，还要归功于其多人联机对战模式，M82A1正是该游戏多人模式中最著名的武器之一。它拥有一枪毙敌的可怕威力，射出的子弹开始产生下坠的距离也很远；加上其瞄准镜的放大倍率也是整个游戏中最高的14倍，玩家只要拿到这支步枪，就能在非常远的距离外发现并击杀对手。

所以，在当年有关《三角洲特种部队》的讨论中，比重最大的就是怎样避免被狙击手打中；通常大家能想到的方法，除了利用各种建筑、地形作为掩体外，就是依靠走“迷踪步”，甚至是进行“布朗运动”，让对方的狙击手无法预测行动路线。不过细心的读者肯定注意到了，右边那张图里的武器名称是“Barret .50 Caliber Sniper Rifle（巴雷特.50口径狙击步枪）”，不知为何没有使用M82A1的编号，后续作品里也如此；而2000年发售的《三角洲特种部队 大地勇士》中的编号又变成了M82AL，不知是不是没有拿到授权，总之令人十分不解。同时，游戏中的M82A1建模也不够准确，没有折叠式的机械瞄具，枪口的制退器也是XM109上的造型。



■《三角洲特种部队》多人模式截图。

M82A1在《三角洲特种部队》中的总体评价

还原程度 ★★★☆☆
威力表现 ★★★★★
入手速度 ★★★★★
综合得分 ★★★★☆

荣誉勋章（2010）

Medal Of Honor

发售于2010年的《荣誉勋章》想必大家都非常熟悉了。作为系列重启之作，2010版《荣誉勋章》首次将游戏的背景设定在现代，玩家可以分别扮演多名特种部队的成员，在阿富汗战场上进行渗透作战。在游戏中玩家只有在扮演三角洲特种部队战士“杜斯”的关卡中可以使用M82A1步枪对远处的敌人进行狙击，而且游戏的多人模式里也无法使用这种威力巨大的武器。

2010版《荣誉勋章》最大的特色是真实，为此游戏聘请了多位退役的特种兵，因此其剧情故事也就顺理成章地改编自真实的军事行动；同时，游戏中不同作战部队的武器配置以及军服装具等也做了认真的考究，比如第一关玩家扮演的海豹突击队战士“野兔”所持的Mk18 CQBR卡宾枪（游戏中称为M4 CQBR，这个名称是错误的）上安装了Aimpoint M2红点瞄准镜，虽然我们能在很多现代战争题材的FPS游戏中见到这种瞄准镜，但能像《荣誉勋章》这样在M2瞄准镜上加一块能够消除镜片反光的“Flash Killer”滤光器的情况，还真是非常罕见。这个小小的细节，体现了制作组的用心。然而在玩家使用M82A1进行远程狙击的桥段里，制作组却似乎有点随意发挥的意味。


■《荣誉勋章》中的M82A1造型。



■M82A1使用热能镜瞄准时的画面。

从第一张图上可以看出来，这支M82A1步枪的机匣顶部安装了一条全长度的皮卡汀尼导轨，因此它实际上应该是M107步枪；导轨上安装的，是一具AN/PAS-13B(V)3热能瞄准镜，其造型在第一张图上也能很清楚的看到，建模也还算还原（毕竟能让人认出来），瞄准时打开热能成像功能后的分划也比较准确。但这个分划究竟是作为观测镜时使用的还是作为瞄具时使用的，笔者也不敢断定。不过根据资料显示，这个分划是可以进行调整的，所以也许作为瞄具时能够使用另一种分划方式——毕竟从图上这种分划方式来看，根本没有当前放大倍率的提示，以及射手到目标距离的测算方式，热能仪本身也没有测距功能，想命中的话大概只能靠经验先打上一枪，然后打第二枪时再进行修正。

而前面说到的，制作组似乎有点随意发挥，指的也正是在射击时出现的状况。首先，这支M82A1在射击之前有展开两脚架进行支撑的动作，但不知为何瞄准时准星仍然会产生严重的上下晃动，仿佛是在用手端着一样；游戏中的其他精确射击步枪及狙击步枪在手持射击时却反而不会产生这种情况，令人感到十分费解。其次，游戏中的M82A1的子弹不会发生下坠的情况，尽管我们要看清楚目标就得把瞄准镜的放大倍率拉到最大——AN/PAS-13B(V)3的最大放大倍率是10倍——但在这个距离上子弹仍然是指哪打哪，唯一需要考虑的是子弹有飞行时间，打击移动目标需要算一下提前量。这两个设计让游戏在还原度上稍稍打了些折扣，不过考虑到游戏并非特意追求拟真，这样的缺憾也就可以忽视了。

M81A1在《荣誉勋章》中的总体评价

还原程度	★★★★☆
威力表现	★★★★★
入手速度	★★★☆☆
综合得分	★★★☆☆

马克斯·佩恩3
Max Payne 3

最后来看一个第三人称射击游戏——由Rockstar开发并发行的《马克斯·佩恩3》。《马克斯·佩恩》系列的开创者是芬兰著名游戏制作公司Remedy Entertainment，初代《马克斯·佩恩》于2001年7月在PC平台发售，续作《马克思·佩恩2》则于2003年10月上市，游戏独特的风格及绝佳的射击手感很快便吸引了大量玩家，并因此拥有了众多拥趸；于2012年5月发售的《马克斯·佩恩3》则改为由著名的Rockstar公司旗下工作室Rockstar温哥华进行制作，在保持系列一贯优良的手感外，还加入了Rockstar自己的风格，别有一番味道。

M82A1在《马克斯·佩恩3》中最早于游戏的第三章登场，在这一章中，人到中年的马克斯·佩恩需要和搭档帕索斯一起向绑匪支付赎金，以期将雇主被绑架的年轻妻子赎回，但半路杀出了另一伙匪徒，让他们赎回人质的计划泡了汤。在本章一开始，佩恩和帕索斯，以及绑匪就遭到狙击手的攻击，佩恩的肩膀上也中了一枪。而敌人的狙击手使用的正是M82A1。

话说这M82A1可是.50口径的大家伙，真要是肩膀上中一枪，下场肯定很惨；然而佩恩大叔只是跑到医务室让小伙伴拿药水消消毒、用绷带缠两圈、再吞几片止痛药就没事了，让人不禁感叹主角光环的神奇。但就在你怀疑这M82是不是威力严重缩水的时候，却发现它在佩恩大叔手里依旧威力惊人，对付起敌人来一枪一个；尤其是在第十二章里，即使面对穿着护甲的敌人，也能一击必杀。此外，游戏的多人模式中也能使用M82A1，玩家必须将自己的多人对战等级提升到40级，然后再花13000元游戏内货币即可解锁，多人模式里的这支步枪依旧相当霸道，击杀重甲敌人也最多只要两枪。


■端着M82A1的佩恩大叔

从建模上看，游戏中这支M82A1显然也应该是M107，不过外形上还原得很不错，各种细节做得很到位；除去佩恩大叔主角光环的影响，威力也是没得说，更别提游戏中还能通过捡拾部件来解锁威力提升的金枪，对付起敌人来简直是摧枯拉朽，易如反掌。

M82A1在《马克斯·佩恩3》中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★★★
入手速度	★★★★★
综合得分	★★★★★

总评

M82A1现已停产，巴雷特公司已转为生产更新型的M107A1步枪；而作为其继任者的XM500步枪也依然在研制之中。作为一种著名的大威力武器，M82A1的传奇并没有画下句点，它的各种改进型号还会继续服役很长时间。好了，本期游戏兵工厂到这里也告一段落，让我们下期再见。

ASAP

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

栏目主持：稀饭&秋沙雨

《复仇者联盟 3》的国内上映时间和欧美不同步的消息出来时网上顿时哭嚎声一片（主要还是都怕被剧透），这部将会对漫威电影宇宙带来重大影响的作品也牵动着不少粉丝的心，至今为止外网都有不少或真或假的传言，最后结局如何，也得等待这不足一个月的上映倒计时结束之后才能揭晓。在此之前，先让我们来认识一下与惊奇队长同名的 DC 超级英雄吧。

全明星大厅

SHAZAM!

沙赞（Shazam）

在粉丝们一边翘首等待《海王》的宣传正式铺开一边坐等《复仇者联盟 3》上映的时候，来自《沙赞》的拍摄现场的一些片场照吸引了不少目光。这位个头看起来和超人差不多大还浑身肌肉的青年其实是个魔法系的角色，他又有着什么样的历史背景和能力呢?



●神奇队长的起源

沙赞原名为“神奇队长”，和隔壁漫威的超级英雄“惊奇队长”有着同样的原名——Captain Marvel，后来因为商标被漫威注册了的缘故，从“新 52”时期开始，神奇队长的名号就正式改为了“沙赞”，不过在此之前的 DC 电影动画或者 TV 动画里还是会经常将他称呼为神奇队长。

沙赞的真正身分为少年比利·巴特森（Billy Batson），他和孪生妹妹玛丽·巴特森（Mary Batson）从小就失去父母，比利被寄养在叔叔家，但是玛丽下落不明。比利的叔叔对他很恶劣，最后还剥夺了比利的遗产继承权，并将他赶出家里。无家可归的比利成为了一位流浪儿童，平时以卖报维生，尽管在这样的境遇之中，比利也没有失去过善良的心灵和乐观的性格。

在一天晚上，一位神秘人将他带往一辆无人列车，驶向名为“永恒之岩(Rock of Eternity)”的洞穴，遇到了一位名为“沙赞”的巫师老人，老人了解过比利的身世，也赞赏他的生活态度，因此决定让比利成为自己在人间的代言人，并赐予了他六位神明的能力。

这，便是超级英雄沙赞的诞生。



●进入DC宇宙的波折

在一开始，《神奇队长》并不是 DC 旗下的刊物，它属于福西特漫画公司旗下的《天才漫画》，神奇队长在一开始被命名为“惊雷队长(Captain Thunder)”，后来因为版权问题，在第二期就改名为了耳熟能详的“神奇队长”。

神奇队长的诞生比超人要晚 2 年，也是美漫黄金时代的老前辈。令人吃惊的是神奇队长的故事一经推出，在当时的市场里广受好评，销量甚至一度超过超人的相关刊物，让这位变身男孩成为 20 世纪 40 年代最有名的超级英雄，1941 年还拍摄了真人电影。所以神奇队长还是历史上首次推出了真人电影的超级英雄。

在电影上映的同一年，DC 漫画的前身国家漫画出版公司开始就“神奇队长盗用他们旗下原创的超级英雄超人形象”对福西特提出诉讼，在 1953 年才达成庭外和解。后来在 20 世纪 50 年代，因为美漫市场大幅度缩水的缘故，福西特撤销了旗下的漫画部门，神奇队长一度淡出人们的视野，直到 1972 年 DC 获得了包括神奇队长在内的“神奇家族”成员的出版许可等一系列版权，至此这位浑身肌肉又擅长魔法的超级英雄才正式进入 DC 宇宙。

●沙赞之力

在比利高喊出“沙赞(SHAZAM)！”的时候他就能够变身成为一个拥有各种超级力量的成年人，上文有提到过巫师沙赞赐予了比利六位神明的能力，这些能力也与“沙赞”的名字来源紧密相关。

“S”为所罗门的智慧（for the Wisdom of Solomon），耶路撒冷的一代帝王以他的智慧享誉人间，这位王者的智慧赋予了比利丰富无比的知识，让他拥有过于常人的感知能力、理解能力和洞察力，而且能够对比利做出的判断做出忠告。尽管变身之后的比利有着成年人的见识，但是还是忍不住做出些少年心性的言行（例如将黑亚当的变身咒语改成巧克力蛋奶），在这种时候读者或者观众都将其戏称为“所罗门格兰迪的智慧”。

“H”为赫拉克勒斯的力气（for the Strength of Hercules），力大无穷的半神英雄赫拉克勒斯在民间比较有名的叫法是罗马神话中的“海格力斯”，他的力量赋予了比利能与超人匹敌的力气，两人还曾在DC的知名短篇《天国降临》中上演过一次对打。

“A”为阿特拉斯的耐力（for the Stamina of Atlas），如果是玩过《战神》系列”的读者一定不会忘记这位支撑着天空的巨人，天空之沉重足以能体现这位泰坦神族的强大耐力。他赋予了沙赞无穷的体力，比利之前的上一任“沙赞”黑亚当（Black Adam）也因此获得了长达5000年至今的漫长生命。

“Z”为宙斯的力量（for the Power of Zeus），希腊神话中的雷霆之神赋予了沙赞最优秀的魔法能力，这让比利能够拥有和诸神之父一样能够操纵雷电魔法的能力，并增强了他在物理和心灵上的强度，让他足以抵抗所有魔法和物理攻击。

“A”为阿喀琉斯的勇气（for the Courage of Achilles），特洛伊战争中最知名的佩琉斯之子以他的无畏立下了让荷马都为之创作诗歌的伟业，半神的阿喀琉斯是希腊第一勇士，他的勇气让比利能够以坚强的心灵来面对各型各色的敌人。

“M”为墨丘利的速度（for the Speed of Mercury），信使之神那日行千里的飞行鞋足以匹敌希腊神话中的赫尔墨斯，以两者名号登场的游戏物品多数也是有着增加角色速度的特性。半神信使的赐福让比利获得了能够与超人匹敌的脚步和飞行速度。



值得一提的是，沙赞在物理方面的能力和超人有着不少相似之处，一些初接触DC的读者观众经常将其认作成为超人，在2010年播出的《少年正义联盟》里提到超人在初次遇到神奇队长时还将对方当成了除自己之外幸存下来的氪星人。



那部动画短片可以简单概括为“胸口有标志的3个男人的互殴故事”。

●即将登陆荧幕

虽说神奇队长是世界上第一个拍摄了真人电影的超级英雄，不过在“新52”之后他的出场次数就寥寥无几，反而是在TV动画和动画电影中有不少露面的机会。

上文提到过的“《少年正义联盟》系列”里，真实年龄比动画第一季中罗宾还要小的比利就有过数次亮眼的表现，身为正义联盟成员又有着和青少年助手们有着差不多年龄的比利也是一个平衡双方的存在。在第一季的其中一话，人类世界被分割成了“只有成年人的世界”和“只有未成年人”的世界时，能够通过高喊咒语在少年和青年之间自由变身的比利也成为了那个故事的关键。

除此之外他在《超人与蝙蝠侠 全民公敌》中也有过露面，从2014年开始推出的以“新52”设定为背景的“《正义联盟》系列”动画电影里，沙赞取代漫画中的海王成为了正义联盟的元老成员。此前的《正义联盟 闪点悖论》中还出现过6个少年一起高喊咒语来变身的设定，这6个少年各自拥有着神明赋予沙赞的一个能力。

要说到以沙赞为主的动画，那就不得不提2010年DC为了宣传漫画而放映的《DC展台 超人与沙赞之黑亚当归来》，这部仅有22分钟的短篇动画制作精良，并且浅显易懂地介绍了神奇队长的起源以及他的超级反派黑亚当的故事。顺便一提的是个人认为这部短片的画风比起“新52”时期的动画电影要更加精美（尤其是超人，相当帅气），有兴趣的读者可以去找来看看。

在时隔78年之后，神奇队长又将再次登陆荧幕。华纳预定于2019年推出个人电影《沙赞！》(Shazam !)，由华纳旗下的新线工作室担任发行，目前已经确认了两大主演——饰演比利的阿舍·安杰尔（Asher Angel）和饰演沙赞的扎克瑞·莱维(Zachary Levi)。沙赞的知名反派黑亚当虽然老早就确定由道恩·强森(Dwayne Johnson)饰演，不过考虑到之前有消息说黑亚当不会在《沙赞！》登场，最后这位和沙赞势均力敌的角色是否露面还是个谜。目前确定登场的反派是由马克·斯特朗(Mark Strong)饰演的希瓦纳博士(Doctor Sivana)。



今年春节过后传出来的电影片场照。

至高要闻

●回到90年代，《惊奇队长》将有一位老面孔登场

将在明年上映的漫威超级英雄电影《惊奇队长》(Captain Marvel)已经开始拍摄了一段时间，而目前电影当中登场的角色名单也已经被媒体得悉，其中竟然暗藏惊喜。

首先确认会登场的有饰演主角惊奇队长 / 卡萝尔·丹弗斯的奥斯卡影后布丽·拉尔森（Brie Larson）以及和大家已经许久没见面的尼克·弗瑞扮演者塞缪尔·杰克逊（Samuel L. Jackson）。

其他角色方面比较惊喜但也比较理所当然的有李·培斯（Lee Pace），他曾经在《银河护卫队》里扮演大反派控诉者罗南，而《惊奇队长》的故事将会发生在 90 年代，并提及当年地球被卷入到克里人和斯库鲁人之间战争的过往，罗南作为克里人一方的成员自然会有机会登场。

最大的惊喜则是来自于克拉克·格雷格（Clark Gregg），他是神盾局特工菲尔·寇森的扮演者，这个角色在《复仇者联盟》当中一度牺牲，但又在电视剧《神盾局特工》中复活，并且充当了足足 5 季的主角，目前有消息称《神盾局特工》可能不会获得续订，配合着克拉克·格雷格回归电影演出的消息来看，可信性颇高。

与此同时此前已经确认会扮演惊奇队长的导师，克里人迈 - 威尔的裘德·洛（Jude Law）也出现在了演员名单上，让本片的演员阵容显得颇为华丽。

《惊奇队长》目前已经预定会在 2019 年 3 月 8 日上映，距离我们已经只有不到一年时间，令人期待。



克拉克·格雷格扮演的寇森特工在观众当中人气颇高，这次久违地回到了大银幕，不知道戏份会不会有所提升。



在《惊奇队长》的片场拍摄到的布丽拉尔森扮演惊奇队长时的造型，比较令人惊讶的是战服竟然不是传统的红蓝配色，而是以绿色为主基调。

闪电快报

●华纳的下一部动画电影《超人之死》(The Death of Superman) 公布了其主要角色的配音演员，扮演超人的是近年多次为其配音的老戏骨 Jerry O'Connell，而其老对手莱克斯·卢瑟则交给了因为出演电视剧《办公室》而闻名的 Rainn Wilson，为超人的女友路易斯·莱恩配音的则是在老版的《X 战警》当中出演过魔形女的 Rebecca Romijn。这部动画电影将会在今年夏天以蓝光碟的形式发售，并且将在明年推出其续集《超人之国》(Reign of the Supermen)。

●在 2018 年 3 月 28 日，华纳兄弟互动娱乐旗下的乐高主题游戏专业户 TT Games 公布了他们与迪士尼的全新合作，那就是《乐高 超人总动员》(LEGO The Incredibles)，这也是首款以皮克斯动画工作室旗下的动画为题材改编的乐高游戏。游戏中除了包含当年《超人总动员》当中的情节，也包含了今年会上映的《超人总动员 2》当中的故事，游戏的发售日也定在了和电影上映的同一天：6 月 15 日。

●原定于今年 11 月 2 日上映的《X 战警 黑凤凰》(X-Men: Dark Phoenix) 宣布延期至 2019 年 2 月 14 日上映，这已经是这部电影的第二次延期，而遭遇延期的还有同样属于 X 战警电影系列的《新变种人》(New Mutants)，从 2019 年 2 月 22 日延后到同年的 8 月 2 日。业界传闻两部电影都遭遇到了创意分歧、演员档期协调和大量重拍的问题，《新变种人》据说甚至有 50% 的镜头都需要重拍。考虑到如今这两部电影的发行商福克斯影业已经被迪士尼收归囊中，或许它们的困境会成为漫威把 X 战警重新纳入到漫威电影宇宙当中的催化剂。

●派拉蒙影业宣布，他们已经为《毁灭公爵》的改编电影找到了主演，那就是摔角明星约翰·塞纳（John Cena）！目前这部电影仍然没有进入到剧本创作阶段，不过派拉蒙方面表示他们从 R 级超级英雄电影《死侍》身上找到了不少灵感，如果电影版的《毁灭公爵》也能够以此找到自身的风格，相信也会让充满期待的粉丝们有个盼头。





超人和卢瑟两位死对头将在《超人之死》里再度针锋相对。

本期推荐美漫

●DC：《英勇与无畏 蝙蝠侠与神奇女侠》





《英勇与无畏》(The Brave and the Bold）系列漫画是 DC 旗下的著名漫画系列之一，其最有代表性的特色是让两个著名的英雄组队冒险，所以当年塑造了不少超级英雄之间的 CP，最具代表性的自然是超人和蝙蝠侠，甚至有一段时间这部漫画就是蝙蝠侠和其他英雄组队的主题漫画。而在这个系列的第一部于 1983 年结束后，陆续又推出过一些迷你系列和单本故事，并且在 2007 年时继续开始了连载。

不过这期要和大家介绍的是这个系列推出的最新迷你系列：《英勇与无畏 蝙蝠侠与神奇女侠》。主角组合自然就是我们的黑暗骑士和亚马逊公主，但让这个系列显得别具吸引力的地方是在它的题材，被称为世界上最伟大的侦探的蝙蝠侠，将要和神奇女侠一起进入到已经被人们遗忘的凯尔特神话世界当中，去解开一桩阴谋重重的谋杀案。

著名漫画家利安·夏普（Liam Sharp）身兼两职，既为这部漫画创作了剧本，也是其画师，用充满了装饰感和符号意味的华丽笔触描绘出了一个奇幻中带着诡秘的神话世界，而蝙蝠侠这个看似画风不对的角色置身其中，却是代表着理性和现代文明，所以这看似是一个侦探故事，但本质上，是讲述神话世界与人类世界重新接轨的故事。

目前这个系列已经推出到第二集，并且将会按照每月一集的速度推出，全六集的故事会在今年七月迎来完结，各位读者大人想要看到凶案背后的真相，可能需要耐心等待一下。



格温侍同志“杀死”自己的故事线的瞬间。

●漫威：《匪夷所思的格温侍》

这部由日本艺术家组合 Gurihiru 主导美术风格的连载目前已经顺利推出到第 25 集，此前因为在漫威的 2018 年出版计划里没有其名字，粉丝们一度猜测其故事被腰斩了，但从目前的最新连载看来，故事还在继续，只不过格温侍的确给自己腰斩了一下——她把自己的一条未来故事线给亲手消灭掉了，被粉丝们笑称为作出了漫威宇宙历史上最大的牺牲！



有鉴于此，本次 ASAP 我们将会再推一下这部非常有趣的漫画作品，铭记一下格温侍同志的无私精神 ~~

如果各位读者大人们还没看过这部漫画，那你们应该先了解一下其亮点：1. 这是目前漫威连载的漫画作品当中画风最有日式风格，但又带着一点美式漫画味道的作品——至少在 Gurihiru 负责作画的时候都是这样。2. 格温侍可能是有史以来最强大又最弱小的超级英雄——她某种程度上就是在看漫画书的我们，没有受过任何特殊的战斗训练，但是因为我们读过大量的漫画，能够知道许多漫画世界当中并不广为人知的秘密——例如英雄们的秘密身分。3. 这是一部比死侍主题的作品更能打破第四面墙的漫画，在后期的故事当中格温侍动不动就在漫画世界和真实世界之间穿梭，甚至在漫画框之间各种飞跃，让人想起了当年的街机游戏《Comix Zone》。4. 虽然大部分时间都是在作死，但其实格温侍还挺萌的——不会只有我一个人这么想吧？

目前本作的原版已经推出到了第 25 集，已经于今年的 2 月出版，汉化版则已经推出到 20 集，之前没有关注的读者，可以开始去补一波了哦！

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000
读编往来
通讯地址



★ 4 月我们将迎来今年玩家最关注的游戏之一——《战神》。从 PS2 时代开始，《战神》就一直是中国玩家的最爱。《战神》可以说是以一己之力改变了当时中国玩家对美式游戏的看法，而奎爷也是从那时候开始就成为了中国玩家的偶像。《战神》也和 UCG 有着不解之缘，特别是当年《战神III》发售时，UCG 采用了一期金色的奎爷头像作为封面，这个封面也成为了 UCG 历史上最为经典的封面之一。下期 UCG 将会收录《战神》的攻略，届时请大家和我们一起再次见证传奇的再次起航！

★不知大家有没有去电影院看《头号玩家》呢？电影中不光是有为数庞大的游戏彩蛋，也收录了大量的动漫梗，保证可以让所有的 ACG 爱好者都看得开心。这部电影可以说是完全为玩家打造的神片，导演是大名鼎鼎的史蒂芬·斯皮尔伯格。据他表示光是谈妥这些版权就花了足足三年时间。如果你近期还没有观影计划的话一定要考虑一下哦！

★随着天下聚会活动的陆续开展，越来越多的朋友都在询问自己所在的城市有没有相关计划，以及在哪里能够看到相关的信息。其实关注我们的微博微信就能看到啦，不过由于微博微信消息繁杂，确实容易看漏，因此我们将在最近重启天下聚会栏目，天下聚会公众号也会竭诚为大家服务。

Email joshlee3326：各位 UCG 的小编你们好，我是一位即将毕业的大学生，我拥有一台 PS4，但现在面临一个问题就是应不应该更换游戏机。我很喜欢玩游戏，但我觉得带着 PS4 到处找工作实在不方便，所以想换一台 NS，这样一来不管去哪儿工作，我都能轻松地玩到游戏了。但大学四年里，我在 PS4 上花了很多钱，要我舍弃 PS4 实在是有点不舍，只可惜 PS4 携带性实在太差，每次放假带回家都累得要死，所以我希望 UCG 的小编们能帮我解答一下我的烦恼，谢谢。

六叶草：其实你有这样的苦恼正是因为你需要 PS4 陪伴在你身边，与其考虑下找替代品，不如将问题放在如何处理 PS4 上。工作没有稳定的情况下，携带一台 PS4 的确是挺麻烦的事情，但只要有住的地方，摆一台主机还是没有太大问题的，主要是显示设备的问题。可以考虑网上 10 寸以内的便携 USB 供电的显示器，效果还是挺好的（屏幕小对感官有加成），或者用 USB 采集卡利用笔记本的屏幕也是一种方案。另外 NS 对于上班族也是一款非常适合的产品，如今国内价格稳定，如果办公休息时间较多或者上班路途较长强烈建议置备一台。

编辑部游戏风向标

战场女武神 4 | 4 人

苍穹 余烬 稀饭 梦叶

加利亚出身的人真是能征惯战，你们根本就比女武神还能打吧！

——4 代明明是联邦军视点，主要角色却还是一帮加利亚人，对此苍穹不禁心生感慨。

二之国 Ⅱ 王国再临 | 4 人

八重樱 三味线 余烬 梦叶

这游戏怕不是 Furry 控专门来卖的安利吧……？

——八重樱在对某位池面狗脸小哥产生极度好感后突然意识到自己似乎觉醒了什么新的兴趣。

进击的巨人 2 | 3 人

水无月 苍穹 纱迦

一瞬间有种“人类最强的兵长里维”也不过如此的感觉！

——《进击的巨人 2》中操作着自定义主人公在巨人群中大杀四方的水无月感慨道。

孤岛惊魂 5 | 3 人

三日月 稀饭 六等星

这结局…那啥…真是震撼人心啊……

——在打完本作的“好结局”后，三日月的心情久久不能平伏。

盗贼之海 | 3 人

北山杉 三日月 纱迦

为什么猪关在笼子里会饿死？为什么要喂他香蕉？制作组是对猪有什么怨念吗……

——终于弄明白船上的猪为什么神秘消失的北山杉抱怨道。

星之卡比 新星同盟 | 3 人

梦叶 水无月 三味线

看到了！是 3D 开放冒险式的卡比！这个可以有！

——被本作最终战的表现惊艳到的梦叶对该系列的未来萌发出了新的期望。

Email 华丽的叛逆： 虽然嘴上一直在骂，但还是忍不住买了《FF15 皇家版》的补丁，也不指望着能改进多少，不过好歹王都还有扩充不是？结果打通关以后更气了简直！虽然挺多玩家都对《FF15》的故事有或多或少的不满，不过人物塑造方面基本都还是挺喜欢的，按理说你 15 组要改进的就是薄弱的剧情方面，让故事更加合乎逻辑，进一步让角色的设定更为丰满，这样才对得起一年多来一直在支持着它的玩家吧？可我万万没想到他们居然在第 14 章把王子的人设都改了。原本的诺克特是很有“人性”的，面对死亡会害怕、会胆怯，是王的使命支撑着他走到最后。现在这一改动，诺克特完全成了样板式的英雄角色了。这还不算完，那个隐藏 BOSS 欧米茄设计者自己能打掉吗？90 多份资料让我重新开始收集？我怀疑你 15 组是在故意为难我？！周围好几个 15 厨玩了《皇家版》都纷纷表示没办法继续帮这游戏洗地了，就这还要再出一年的 DLC，悲剧的是我怀疑我还是会继续买新一年的季票，望天。期待了这么多年的游戏，现在对我而言居然是一种折磨一般的存在，也算是莫大的讽刺了。

八重樱：我曾经针对《皇家版》写过一篇“编玩编事”，如果读者们有关注 UCG 的官方微信的话，可以在 3 月 6 日的文章中找到它。有些话反复地说，连我自己都觉得有点祥林嫂了，所以我现在虽然还在继续给《FF15》花钱（《皇家版》我买了 pack，今年的季票也会继续入手），但心态已经比较平和了，烂就烂吧，我全当是把钱贡献给 SE 作为《FF7RE》的开发经费了。哦，说来这时候就发售《皇家版》可能也不能完全算是田畑端的锅，根据采访内容来看，15 组原本计划就只出 3 个 DLC，《皇家版》的内容也从一年前就开始着手准备了。至于突然又公布会在 2018 年 ~ 2019 年期间推出 4 个 DLC 究竟是粉丝们的期盼还是 SE 高层的施压我们不得而知，但《皇家版》如果此时不卖对 STAFF 也是打击，所以只能赶鸭子上路了。不过实体碟首周只卖了不到 7 千套，不知算不算是打脸呢？微笑 ING。

Email 姑获鸟： 过完年用压岁钱购入了一台 NS，毕竟这上面想玩的游戏还真是不少，特别是《猎天使魔女》1 代和 2 代都上了 NS，肯定要补习一下啊！但我有个问题，NS 这个掌机屏幕为何反光这么严重啊 orz，想在亮一点的环境中玩眼睛就难受得要命，请问有没有什么解决方法？比如推荐个贴膜之类的？

水无月：NS 的显示屏因为不是全贴合屏幕外加是大塑料屏，本身屏幕和表面塑料之间空隙过大。导致外界光线出现了很大的折射，因而反光严重，这算是 NS 本身的硬件设计缺陷，目前在没有推出改良版本之前想要一劳永逸解决反光问题不是太现实，估计只能等老任出改良版本了。关于防贴膜我查了一下，日本周边厂商 Airex 推出的 NS 专用防反光贴膜效果评价不错，这位玩家不妨去淘宝或是日亚上搜索一下。

Email liberation： 最近终于入手了 UCG 创刊号，也算是对 UCG 20 周年的纪念。书的成色很新，看上去就和新的一样，也是难为收藏这么多年的那位兄弟了。不过翻了下内容，怎么感觉像是一本广告刊呢？而且里面的内容基本上是街机，说好的游戏机实用技术呢？不知道当年看到刊名就买下这本杂志的人会不会骂娘呢？（笑）

纱迦：首先不得不说，盲生你终于发现了华点！这里给大家透露一个秘密，在很多年以前，有一本以街机内容为主的杂志，在业内十分火爆。后来有一天他们忽发奇想，不如来做一本介绍游戏机的杂志吧？于是这帮做街机杂志的人就捣鼓出了《游戏机实用技术》。这就是为什么创刊号里有这么多街机内容的缘故。不过很快他们就发现，隔行如隔山，玩转街机的人不一定就能搞定游戏机，因此最终决定招兵买马、另起炉灶，于是才有了今天这么专业的 UCG。

Email 请叫我 GOAT： 最近看新闻说，中国作协加上几个其他组织，评选出了中国网络文学 20 年 20 部优秀作品。作为一个阅网文无数的人，我大致看了下表示槽点很多。像《第一次亲密接触》、《悟空传》、《鬼吹灯》这些肯定是没有争议，但也有很多光是放到同类里都能被人各种秒的文章。不过我说这些并不是想和编辑们讨论网文，而是想说网上这么流行穿越文，本人作为一名游戏迷，自然对那种穿越回去做游戏的小说十分感兴趣，然而这么多年看下来却没几篇能看的。不知道编辑部有没有写手愿意尝试一下呢？以各位的阅历想必能写出精彩的文章吧？

纱迦：其实我个人也看过一些游戏穿越文，不过确实没看到什么精品，这些文章中的主人公总是凭借各种抄袭来的创意就震惊业界、大卖特卖。一个好游戏，不光需要创意，还得靠人将它实现。今天回过头看 FC 时代的点阵游戏，可能很多人都会觉得大学生都能做出这种游戏。实际上限于当时的技术环境，那些经典游戏的背后无一不是拥有几个神奇的程序员。很多制作人离职后表现一塌糊涂，也是这个缘故，因为没人能把他的创意完美地实现。可能是因为自己对这方面比较了解，所以越看越觉得理解不能吧，至于让我们去写那就更呵呵了。还是当个开心的读者比较好。

Email yoyo： 过年没绷住诱惑入了 NS、《超级马里奥 奥德赛》和《塞尔达传说 旷野之息》，于是掉入了大坑。俩游戏素质都惊艳，有趣的是因为这俩游戏也认识了不少家用机好友。啊，原来这世上不吃鸡不农药不撸啊撸的大有人在嘛！

余烬：不仅不玩这些游戏的大有人在，而且买我们杂志看的读者更是大有人在啊！在来编辑部之前，我身边的朋友和同学基本也不玩主机游戏，而来到编辑部之后，我身边的朋友就基本不玩竞技类游戏了。重要的还是得找到一个拥有相同爱好的圈子，即使这个圈子很小，但中国人多啊，再小的圈子也会是大有人在的。所以不妨以 UCG 为跳板，进入这个圈子并认识更多的同好吧！

Email Pray for 祈り：看完 3 月份的任天堂直面会后，本人发现了几个槽点想跟小编吐槽一下：

先是《银河战士》，又是两作《马里奥与路易 RPG》，现在还要加上《路易的鬼屋》和《瓦里奥制造》，虽说终于看到了要登陆 3DS 的有生之年之作《瓦里奥制造》，但是……怎么感觉任天堂现在倒是从卡普空那儿“学了”不少啊？（感觉《RPG4》的新引擎就是为这个系列量身定做的……）而且真要说到重制或者移植游戏，老任为什么不把《超级马里奥阳光》像《超级马里奥 64DS》那样重制到 3DS 上？明明《马阳》的素质同样也很高……

还有一件很奇怪的事儿：早先本人看到的有关 3DS 和 Wii U 上《塞尔达传说》的消息是《风之杖》重制版登陆 3DS，《梅祖拉的假面》登陆 Wii U，事实上……完全相反？！发生了什么？！

余烬：不要妄想去琢磨任天堂的套路，这样只会把你自己套路进去！不过真要说套路的话，便是任天堂的每一部家用主机上至少会有一款对应的第一方系列大作最新作，比如最近刚公布新作的“《任天堂明星大乱斗》系列”。但这个规律也不绝对，比如《动物之森》的正统续作就没有登陆过 Wii U。至于那些经典作品的重制或者复刻，就当是套路外的附送，不要报以太多期待才会有惊喜啊！

三味线：你不是天天期待“《超级马力欧》系列”的复刻作品上 NS 的吗？

余烬：（45 度仰头看天）

Email 飞死超人：438 期杂志最大的亮点是马修先生写的特企《真三国 8 胜景巡礼》吧，很有意思的主题，也起到了文化普及的作用。惟一美中不足的是文中没罗列出每一个景点的当前的门票钱。

沙迦：我也觉得非常有意思，不知我们的读者里有没有去过文中所有景点的达人呢？惭愧地说，我只去过其中的 6 个景点。至于门票钱，这玩意儿似乎是会根据节假日变动的吧？（笑）

Email Kygo：最近看着《战神》等很多大作的消息一步步解锁，有一种莫名的感伤。人家大厂辛辛苦苦掏心挖肺地用心做出了堪称艺术品的游戏，其收入却远远不如某些厂出的小型手游多。有时候我真的有种对那些被骗了钱还乐呵呵的所谓玩家感到无语的感觉。大众心目中这些高质量的好作品甚至都被“比”了下去，我真担心将来的世界游戏市场像国内现在这样被各种低成本的小手游占领，那样的话我们这些游戏玩家又该如何诉苦呢。唉，总有一种欲哭无泪的感觉。

六等星：目前主机游戏行业的总体盈利虽比不上手游那般迅猛，但从主机游戏本身纵向来看仍然是处在进步的阶段，并不意味着就要被淘汰，两者本就可以共同生存。一个方向走的太远必然会出现阻碍，主机游戏发展那么多年陷入如今的局面众多厂商都在努力做出改变的，去贴合玩家们的生活节奏，同样手游在若干年势头减缓后，玩家同样也会注重起游戏的品质。站在玩家的角度来看，类似的担心其实是完全没有必要的。

Email 超人：最近好朋友送了台 XOne X 给我，我居然又一次全机种制霸了。本来以为可以更开心的玩游戏，但朋友的重病提醒我，有健康的身体才有享受游戏的资格。无独有偶，找了很多关于盒子的知识点，虽然上一次的次时代从 X360 入门，但很久都只玩 PS4，很多地方都不熟悉了。不得不提盒子的 XGP 服务太棒了，我毅然选择放弃金会员买 XGP，几天的功夫就通关了《古墓 10》和《生化 6》中文版，原来年长的自己玩游戏仍然可以如此入迷。

稀饭：XGP 的实惠程度是有目共睹的，目前编辑部的两位新晋软饭，其实也是和读者大人一样，是被 XGP 拉入坑的，所以如果大家身边有朋友对画面要求比较高，又不打算在二线游戏上面投入太多资金，一台 XOne X+XGP 的组合还是非常值得推荐的。

三日月：买了 XGP 的这个月，我一波就玩了好几个微软的第一方独占游戏，一本满足，要不是 3 月游戏还是偏多，我感觉自己还可以再玩得猛一点！

沙迦：你们都忘了读者大人来信的核心——身体才是玩游戏的本钱，别玩了，赶紧去运动吧！

北山杉：我也想啊，但是当我放下 XOne 手柄，心里就有一个声音在对我喊：XGP 的月费在燃烧啊！然后我就坐下来继续玩了……

八重樱：少年，你这是要钱不要命啊……

Email yigelion：《指尖方圆》上看到的都是很多日系游戏的讲解，像《刀剑乱舞》、《FGO》、《真女神转生 解放》这种，但我身边的朋友都很少玩这些，能不能稍微多介绍一点中国大众化的游戏，就比如鹅厂和猪厂的游戏，他们的游戏虽然有很多都是抄袭，但是有一些我觉得还是有讲解一番的价值的（好吧其实我是想看《永远的七日之都》的攻略）。

确实现在国内的移动游戏越来越强势，未来我们也会适当调整内容的方向。读者们有任何意见、建议或是希望看到的内容，也欢迎以邮件、微博或者微信的方式告知我们。

Email zhangshouying：编辑亲们大家好，第一次用这个邮箱给您们写信呢。对于 UCG 的 20 周年纪念以及庆祝活动我有以下几点看法。

1. 活动方面希望您们能搞个在线直播，从技术上讲这最简单，参与人数也最多，大家开怀畅聊，谈天说地又热闹又有时效性，技术的问题、祝贺的话、个人对刊物的想法，等等。既怀念过去又展望未来，就算发个 666 弹幕也是好的啊。具体内容可以参见淘宝直播，在线咨询什么的，也可以请一些 COSER、宅舞、网红歌手等嘉宾客座，从个人喜好的角度讲，还可以请上一些《电软》以前的编辑做客，甚至直接搞成晚会直播等等。反正内容应该不是什么问题。直播时间短可以 20 小时联播，长可以 20 天，（每天时间就可以不定了）。反正就是 20 周年 20 什么什么的就行。这样既可以统计刊物粉丝的情况。有成为了第一个搞直播的游戏杂志媒体。这个想法的产生是对于天下聚会的看法的延伸，搞实体见面会受场地时间组织困难的影响，而网络直播既起到同等作用，同时又在技术人员经费组织等等方面规避了各种困难，甚至于如果效果好的话可以多搞，甚至长期搞下去。

2. 周边方面其实挺想念以前的“买买买”栏目的，但不知为何突然停了。所以觉得其实贵刊物可以搞个自己设计的（或请专业人员）手办模型什么的在微店、淘宝上买一买试试看。总体结构上可以参考贵刊以前搞过的外国玩家 DIY 主机外壳的内容，小可以搞点 1/10 塑料小兵人（最好可动的），大可以搞一些装饰主机的场景模型，再不成也可以在 20 周年庆的那一期杂志随刊赠送（当然那期也可以贵一点）一些自己简单组装的小模型（这招其实很多幼儿杂志一直在做啊）当然要质量稍高一点的。或者再便宜一点，纸模型！怎么样？其实已经有一些杂志已经在搞纸模型赠送了，而且就是电脑杂志，对于纸模型淘宝上或网上专业工具等等已经技术很成熟了。再或者也可以直接搞一个关于主机游戏方面玩具的鉴赏性的特刊、专刊等等。对于周边来说千万不要搞贴纸，因为现在连饮料都在搞贴纸，实在没什么技术，而且可对比的太多了，真的很难出彩。

3. 刊物上就是综合以上两点意见，搞点周年专刊，或者简单一点，直接出个特刊大画册，就是各种模型专刊那种，图多的。这样的话大家拿着大本刊物说“游戏杂志不仅没死，而且还很高端”、或者再安利时说“游戏机可是高端刊物呢”。

最后祝贺 UCG20 周年大吉，我收集 UCG 有六七年了，从 300 期开始又连续买的，之前是电软铁杆。祝 UCG 兴旺发达。

沙迦：感谢你的意见。说到直播，不知你有没有去虎牙看游戏时光的直播呢？感觉很适合你的要求呢。至于我们也有直播的计划，不过平台和内容仍在研究中。由于我们是平媒，所以在直播上投入太多的话需要仔细斟酌一番。关于周边，买买买栏目暂停是因为缺少内容编辑，毕竟买买买里的大部分内容都和主机游戏无关。另外说到纸模型，我就想起前不久传出的各种主机的纸钱。这种纸钱做得非常精细，然而价格也高得可怕，像 PSP、NDS 这种过气主机的纸钱，价格都赶上主机了。至于你说的特刊大画册，非常感谢你的建议，我们会仔细考虑的，内容方面如果你有什么具体的建议还请说明。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email Mao Jian：我是一名老玩家了，名叫茆建，来自江苏连云港，是 UCG 的一名粉丝。今年 35 岁啦，工作、家庭很普通，至今关于 GAME 的心声想吐露一下：

从小学时起开始接触电子游戏。那时在农村，有大哥哥、小伙伴们的陪伴玩耍，是最值得回忆的欢乐时光。到了初中，PS 来了，幸运的是有位同学搞了台二手，玩的游戏不多（我对 RPG 情有独钟，SRPG 也喜欢，动作的也玩，就是手残），《龙骑士传说》、《圣剑传说》等，至今还在 PSP 上重温（小 P 快换了，准备入手 NS），PS2 玩过《影之心》、《真·三国无双 4》、《真名法典》、《多罗罗》等，“《最终幻想》系列”没有一款打通的，PS3、PS4 也买了，正版游戏也挑了些，现在没有像暑假那样很长的空闲时间来专门打通一款游戏，那种酣畅淋漓的感觉估计不会再有了。

现在每周期待的就是陪陪家人，和朋友小酌，打打牌，没什么上进心和特别的能力，像我这样，如果在大城市里，估计早就被湮没了，中国梦什么的离我太远了，现在只是做好自己的梦就心满意足了。

还记得，2007 年时玩《北欧女神》第一代，教学部分给了 3 连斩的武器，可以放必杀，剧情过后，打怪放不出，我当时还发 Email 到贵社，很快就得到解答了，记忆犹新 :）以后还会更多地支持正版书籍、软件。祝天天开心！

北山杉：UCG 的定位就是为各位玩家带来各种游戏相关的刊物、书籍，帮助各位玩家在打机时能够得到尽可能多的实用的信息……咳咳，有点官方了。不管怎么说还是感谢这位老玩家这么多年来对 UCG 的支持！相信各位老玩家，包括编辑部资历最浅的我在内，也都是电子游戏陪伴着长大的，从小的梦想也都是想做和游戏相关的工作。或许因为各种各样的压力、现实，让很多从小玩到大的老玩家们如今很难再拿起手柄，但相信曾经游戏带给我们的那些感动和回忆仍然不会随时间的流逝而消失。我始终相信，游戏不仅能创造价值，也才能成为联系人与人之间的纽带，无论工作、年龄、背景如何，但只要拿起了手柄，我们都是自家人！最后也祝您工作顺利、家庭美满，以后也要多多支持我们哦！

Email 赵涵：建议 20 周年出 1 个像 5 周年那样的东西，价格分高低配，在 299、499、699、899 元。不要太便宜了，要限定限量，尽量高质量。

纱迦：899 的话感觉和联合索尼微软任天堂出游戏是最好的选择了。（笑）关于 20 周年的建议，欢迎大家畅所欲言，本期开始“读编往来”长期征集！

Email kagerodragon：春节一直在《MHW》，但因为是春节嘛，家里就有很多人，人一多，网就开始卡。每次发救援信号，一有人来帮忙我就掉线了！心情可以说是相当复杂了……小编们在联机的时候有没有出现这样有 (bei) 趣 (shang) 的故事呢？

稀饭：太多了，这一作《MH》的联机整体质量的确还是不太及格，各种掉线，我因为这种情况而强行要打一只 4 人联机血量的怪或是干脆不得不放弃已经用了幸运票的任务的情况得到十次以上了。

六等星：其实饭老板你说这情况，和公司的网也不无关系，别忘了你在联机的时候，大家也都在联《MHW》啊……

三日月：于是问题回到了最核心之处——老卡是时候要考虑给家用机版的《MH》加个局域网联机了！

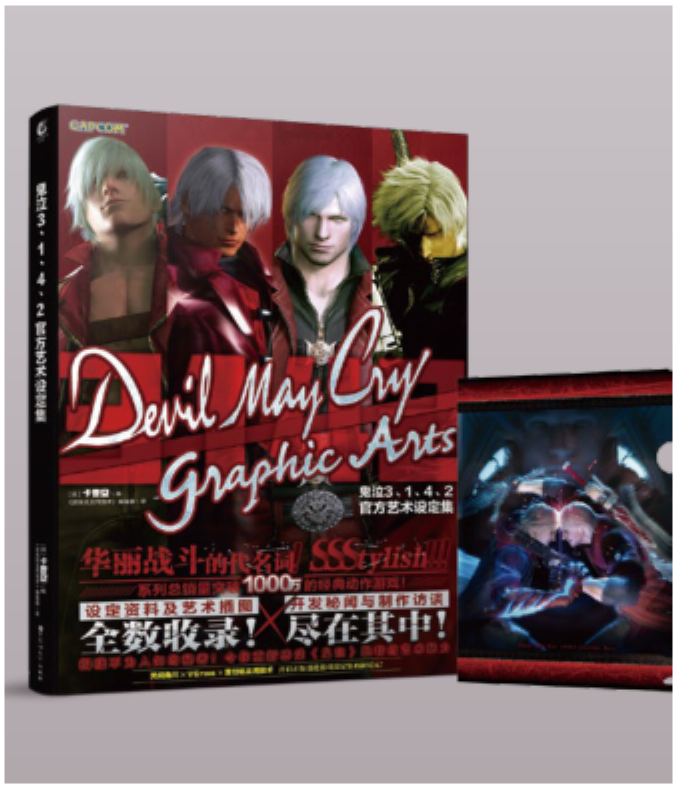
秋沙雨：你们想太多啦，除了编辑部，有几个玩家有条件玩局域网……

宇宙人：这是个悲伤的事实！



◀连不上网或者友军未到的时候借由“他人”之口来帮忙输出也是单刷时的一种手段。

本期奖品



大奖：CAPCOM 官方授权中文版《鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集》3本

问卷调查

1. 今年是 UCG 20 周年纪念，如果你是 UCG 忠实读者的话，你希望 UCG 用什么方式来纪念这个年份呢？（提示：书、周边、活动均可。）
2. 如果有 UCG 20 周年纪念特刊，那么你希望看到上面有哪些内容？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 4 月 25 日，以发件日为准。

433 期奖品

Square Enix 主题咖啡厅周边布袋 1 个

雨丿秋殇 574788401@qq.com

《NBA 2K18》帽子 1 只

沙海の star 1106253299@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

三昧线



◆某日中午我与余烬、北山杉，以及一位视频部同事一同吃饭，大家聊到某弹幕网上市这件事时，我来了一句："为了看人类圣经本人可是充值了一波大会员。"却不料被身为另一弹幕网粉丝的北山杉调侃道："你背叛了在座的各位，只有你一人是大会员。"余烬吃惊："没啊，我也冲了大会员。"视频部同事哈哈大笑："我也是大会员。"北山杉顿时如遭雷击："你，你们……"——这是一个关于忠诚与背叛的故事。

◆《战场女武神 4》素质还是可以的，新兵种掷弹兵非常强势，隔空一炮直击敌方老巢的快感让人欲罢不能。只不过本作的难度着实不低，想要拿到 S 级的关卡评价，不烧些脑细胞是不可能的。另外比较让人意外的是，就要素的丰富程度来说，本作似乎有所倒退？给人的感觉就像是《1》代的加强版……

本期个人签名
个人四月最强档——《命运石之门0》。

水无月



※ 虽然我自己并不是《进击的巨人》这部作品的粉丝，但是这次 Koei Tecmo 的《进击的巨人 2》倒是比想象中有趣的多，游戏对于原作中立体机动的表现相当还原，用原创主角体验原作的感受也相当有趣，就是白金实在是个大坑……顺便也抽空去了解了一下漫画版的最新剧情进展，结果看到后面讲到世界观真相的部分还是一下子有点消化不过来的感觉。

※ 突然发现自己已经连续两个季度没有关心过动画新番了，但是 4 月份的《食戟之灵》远月列车篇、《女神异闻录 5》动画版、新版《银河英雄传说》和《全金属狂潮》第四季这四部是一定要看的，突然一下子有种相当充实的感觉。

※《MHW》正式投身充能斧神教！即使 2.0 版里被削弱了一点，但还是觉得相当好用。充能斧的有趣之处在于这是一把使用起来能够明显感受到自己心理变化波动的武器：剑模式蓄能时平静→红盾满瓶时会瞬间兴奋→红盾闪烁时烦躁焦急→红盾消失瞬间脱力……相比下，用长枪打怪时全程心如止水毫无波动，这区别可以说是非常明显。

※ 认认真真地玩了两个多星期的《碧蓝幻想》之后，逐步对这个游戏逼肝的可怕程度有了进一步的认识。

本期个人签名
你们骑空士都是不用睡觉的吗？

纱迦



★最近好游戏扎堆来真是无奈，看来得恢复到每天 2 点睡觉的模式才够了。

★为了迎接《盗贼之海》，果断续订了 XGP。然后花了几个小时把 XGP 里的所有游戏都研究了一遍，把成就神作全部都挑了出来。然后目前还没有开始玩其中的任意一个，感觉这个月的月费又打了水漂。（笑）

★虽然《真 · 三国无双 8》不算好游戏，但是制作组坚持更新的精神值得嘉奖。不过眼瞅着这游戏日益完善，不免又有一种"早知今日何必当初"的感想。另外整理一下自己的 PS4 和 XOne，发现这种模式的游戏真是越来越多了，导致的后果就是很多一年前甚至多年前的游戏始终删不掉，搞得硬盘空间一直吃紧。

★某天忽发奇想，在常去的盲人按摩馆里按了一下手掌，结果震惊了。总之按完之后那是神清气爽，感觉玩 FPS 反应都快了一大截，看来以后要坚持多按。


■从气温上来说，夏天已经到了。

本期个人签名
因为《妇联3》，火速补办港澳通行证中。

稀饭



【怪】物猎人 世界的目前已经基本上玩到了玩无可玩的地步，剩下一点点捉稀有小动物和刷大小金的内容，打算留着在 4 月的开花节活动期间搞定，到时候游戏大概也就可以暂时封盘了。感觉自己虽然算是玩得比较慢，但还是玩到头了，而以前哪怕是玩《MH4》这种同样是没有 G 级内容的版本，也足够让我玩上好几个月，内容丰富程度的确是高下立判。不过相信横竖看都是板上钉钉的《怪物猎人 世界 G》会改善这个问题，所以我已经把 2019 年份的肝准备好了！

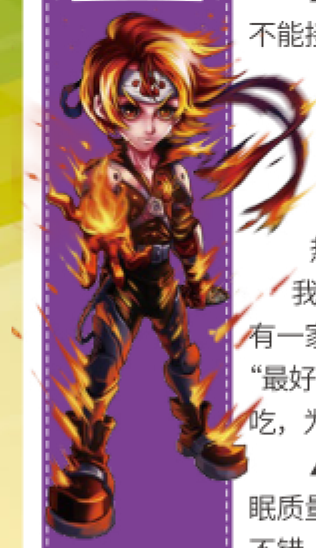
【战】场的女武神 4 目前用龟速在推关卡，但不得不一再抱怨这游戏的评价系统，第六章的时候我拼尽全力，在火山号登场第二回合将其击破，顺带把敌人都全灭了，然后空等了两个完全没有敌人行动的回合，顺利完成了关卡，心想应该怎么都有个 A 吧？结果被甩了一个 B 评价在脸上，就因为我在第二回合故意先不拿下敌人据点，特意拖了一个回合给自己排兵布阵，于是总回合数就超标了……什么无人被击倒，什么全歼敌人，什么榴弹双杀统统都是屁，果然其实加利亚军的原型就是德国佬吧，闪电战思维深入骨髓啊！

【孤】岛惊魂 5 在游戏系统和玩法上做了一次加减法，总体而言我个人是挺满意的，当然也有遗憾，那就是当猎人的成就感差得一腿，除了剥皮卖钱外毫无额外收益，我虽然的确有点厌倦之前作品里非得用某种皮做某种弹药包这个设定，但育碧你也用不着几乎一刀砍到底啊！

【逃】是我目前在 2018 年玩到最独特的作品，这游戏按规模来说只能算是独立游戏程度，重复游戏价值也不高，但两个人一起玩时的感受的确是非常棒，如果各位读者想要给朋友安利一下家用机游戏，这款作品是个不错的选择。

本期个人签名
离整个人都斯巴达了只有不到半个月了！

余烬



▲和编辑部其他同事讨论一个人单独做什么事是最不能接受的，发现即便是单独去医院或者动手术似乎也还可以接受，不过如果是一个人没有手机则是完全不能接受。突然发现，我们对手机的依赖程度已经如此之高了吗？

▲出来工作后，对于“吃好的”这件事特别热衷。在将编辑部周围的餐饮店全部吃了一遍后，我的目标转向了离编辑部一站地铁远的餐饮一条街。有一家快餐店提供的整只烤鸡特别美味，占据了我心中“最好吃美食”第三名的位置。突然发现，既然我这么好吃，为什么还长不胖？

▲自从买了电热水壶每天烧热水喝之后，自己的睡眠质量提高了不少，每天早上起来后的精神状态都相当不错。不过由于宿舍离一所学校较近，每到周一时都会被动倾听学校领导的讲话。突然发现，在吃与睡之间，我果然还是会选择玩手机！

▲也许生活本身就是无意义的，但我们总是想努力地去赋予生活意义。突然发现，这种努力赋予的过程其实就成为了生活本身。

本期个人签名

走啊，吃鸡去！

秋沙雨



★做完上期杂志后接了一只两个月大的小猫回来，自高中之后就没有养过宠物（再加上以前都是养金鱼仓鼠之类的），所以面对这么一个满地跑的小东西一开始还是挺手足无措的。相处了一个星期之后彼此也差不多习惯了对方，起了个名字叫芝麻，带回宿舍的第二天已经能够使用猫砂，也算是对得起前一天跟在它屁股后面反复折腾的辛苦了。自从把它接回来之后作息上的最大变化就是早上起床时不是被闹钟吵醒而是被芝麻等着吃早餐的喵喵叫给叫醒，反而是杜绝了会因为按掉闹钟而迟到的可能性。

☆这期一边忙杂志一边忙教育工作（主要是针对猫），回过神来时才发现《噬神者3》的新PV已经公布了，虽然从直播节目和PV来看，要玩到游戏怕是最早也要等到年底，不过焕然一新的画面、系统和荒神还是不由得让人期待值飙升，不过在此之前还是要等同个制作组的《噬血代码》……每次官方SNS账号发新情报时下面肯定会跟着不少说着各国语言的用户在催着公开发售日，个人只希望别和《闪之轨迹IV》的发售日撞到一起就行了。

本期个人签名

当铲屎官的第一个月。



三日月



细算一下最近打通的游戏除了《刺客信条 起源》的DLC《法老诅咒》以及《孤岛惊魂5》以外就没有其他了。强制双打的《逃》玩到最终章就没时间继续玩下去，刚买的《战场女武神4》更是连游戏都还没开封。另外Steam还趁着打折买了《战锤40000 战争黎明2》……算了还是不要再想了反正时间都是不够的。

啊对了我的《女神异闻录5》还没白金（距离游戏中文版发售已经过去了一年）。

随着4月的到来，上一季度个人最喜欢的三部动画《三月的狮子》、《摇曳露营》以及《妖精森林的小不点》都迎来了完结，心里难免有点不舍。话说我还得找找时间补补《比宇宙更远的地方》、《紫罗兰永恒花园》和《刻刻》。话说4月新番也快要播了……算了还是不要再想了反正时间都是不够的。

本期个人签名

反正时间都不够了，还是睡觉吧。



胜负师



【铂】为了迎接新《战神》，我最近把之前的六部作品走马灯似的过了一遍，最不熟的第三部外传《战神 超凡》给了我最多温故知新的感觉。当时系统的革新让不少粉丝极不适应，而这一次几乎是回炉重造，想必不会让所有人满意。但我想说，五年了，我们是不是更应该期待一个新的战神呢？

【金】本来儿子吵着要看《环太平洋2》，临时被我改成了《头号玩家》，大大超过预期，特别爽特别棒！上百个彩蛋看得人目不暇接，老玩家看到惊叫落泪都不稀奇。年轻人看不懂梗，也不影响观影体验，毕竟视觉效果和明面上的游戏元素摆在那儿。这样的好片值得多刷两遍！

【银】在云音乐找到了一个周杰伦的正序歌曲全集，两百多首听了好几天才听完，各种青春记忆。人生看的惟一一场演唱会就是周董的，那年我还单身，身边是老伙计泰坦，哈哈！

【铜】四月一号，云音乐因为版权原因，把杰伦的歌曲全下架了，包括Live都没了，只有一些合唱歌曲，比如《屋顶》还在。原本以为是愚人节玩笑呢，哎……

本期个人签名

“谢谢你玩我的游戏！”“不用谢，这是我应该做的。”

昴星团



★《头号玩家》真好看，相信常玩欧美系游戏的玩家能找到不少彩蛋，小编在看到高达出来的时候全场几乎有一半人在欢呼（其实我一直以为小哥要变源氏），可以说是整个片场的高潮点了。最后的结局设计也是精彩，呼吁咱们在宅的同时也要现充，嗯……让我先把《机战 X》打完再说。

★《机战 X》目前打了 20 话，剧情说实在的有点乱，不像《机战 V》那样有一个非常坚定的主线（大和号），很多作品的强行插入也让人有点摸不着头脑，果然把《魔神英雄传》的世界观拉进《机战》还是有点困难么。

★年前在日本浅草寺抽了个半吉签，上面说今年的病要很久才好，目前来讲确实是这样没错：大年初二吃坏肚子，刚好就立马扭到脚，脚快好了又吃坏肚子，紧接着到现在的感冒……不愧是著名的浅草寺，真灵。

本期个人签名
登——龙——剑！

宇宙人

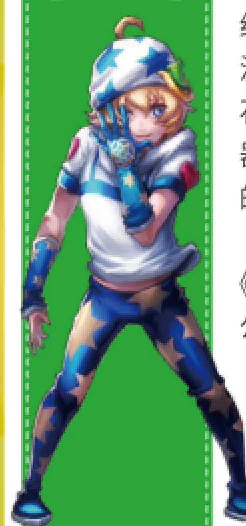


★前段时间在网上看到龙骑士 07 公开了新作，我才想起之前的作品全部都坑着，哪怕是《祝姬》明明已经看到了最终章，又因为重装了电脑系统之后懒得装游戏而又坑着。大概是因为最近心态有点变化导致对这类看着会让人感到憋屈的作品没什么动力，虽然龙骑士 07 的作品里就算是悲剧，最后都会有一个激励人生鼓舞人心的结局，但我现在在各种意义上很难坚持到那个时候。打个比方来说就是现在回去雏见泽的话肯定过不了第一个轮回，回去六轩岛的话肯定活不过第一晚……

☆最近倒是沉迷《摇曳露营》《妖精森林的小不点》等看着让人很轻松放松的作品，特别是现在点外卖多了，吃饭的时候就不免要翻两部动画来看看，结果算了一下这个季度看了差不多 10 部动画。但惟独没看在网上被捧上天的“国家队”。原本还打算堆两集再看的，但现在网上各种剧透给我的感觉就是一部挂着萝卜片皮的恋（suan）爱（chou）片，顿时兴趣大减……

本期个人签名
每年愚人节日本那边的厂都让人大开眼界。

六等星



┣深圳的天气渐渐进入夏天了，两只手臂的神经过敏也开始复发，明明没有任何表面症状，但只要温度一高就会开始发痒，好在药店 5 块一瓶的炉甘石洗液效果很明显。之前从来不知道还有这种止痒神器，白买了好多花露水。不过缺点也有，因为是粉色的粉末溶剂，经常弄脏我黑色的衣裤。

┣之前还一直担心《鬼泣 HD 合集》会不会和《大神》一样与 PS3 共用一套奖杯，在看到奖杯列表公布后连忙购买并肝了几天直接斩获下三部的白金。本以为二代与 PS3 版一样港版无法使用无限魔人金手指，结果白金了才在网上看到开启的方法，没想到这次是全版本通用。罢了，至少比 PS3 版血宫 8000 层的时候停电要好多了。

┣最近肝的比较凶，把之前准备的存货游戏基本都给完美了，正好港服这波折扣给力，顺带蹭了一波免费的加速器，100 块钱买了革命版的《BF1》来玩，上个月的“打猎”日常也转变为了“打仗”日常，其实我还是挺喜欢射击游戏（主要还是以前网络太差）。

本期个人签名
尿狙真好玩！

八重樱



★玩了《二之国 II》便忍不住回忆了一下自己看过的吉卜力的动画，发现自从《千与千寻的神隐》之后我就再也没接触过这个工作室的作品了，哪怕之后不少动画都被评价为催泪神作之流也完全没有任何观影兴趣。大概对我来说，《龙猫》已经是永远无法被超越的经典了吧。去年去台湾旅游时，在台北 101 大楼地下的商场内还找到了一家橡子共和国的店，店内有一块区域忠实还原了龙猫躺在大树洞里睡觉的场景（还配上了呼噜声），我就蹲在洞口的玻璃面前默默地看了好久……

☆我不太喜欢竞技类的游戏，所以像《守望先锋》、《LOL》甚至带有 PVP 元素的主机游戏我都几乎不会去碰。不过最近 FF14 开了一个 moba 风格的新战场，100 胜的奖励是一只机械大猩猩坐骑，由于非常想要只能硬着头皮去打。打了一段时间后发现 PVP 更能体现出玩家的品格。有的人开场没有占到优势就开始消极应战，有的人哪怕在逆势也坚持不懈率领团队反攻，甚至能在最后几秒反败为胜。一场战斗的输赢并不能代表什么，不会轻言放弃的竞技精神才是 PVP 的灵魂之所在吧。

本期个人签名
大慈大悲。

北山杉



· 自从《盗贼之海》一开服就一头扎进了这片蔚蓝的海洋中，为此还特地请了两天调休，一口气把这个游戏目前为数不多的内容全部体验了一遍。不得不说海水做得是真美，代入感是真强，但是内容也是真的少。作为一款主打多人联机的网游却让玩家在大部分时间内只能来回刷种类稀少、回报不高的任务，还要时刻警惕着其他玩家的偷袭，可以说还是和此前的期待有些差距。不过游戏的基础很扎实，期待制作组的后续更新。（到那时候育碧的海战也已经出了吧 233）

· 用习惯了 PS4 后，Xbox One 平台的截图功能着实让我费了一番功夫，不知道怎么回事《盗贼之海》的截图无法在电脑端的 Xbox Live 上查看到，只能硬着头皮将截图一张张上传到 Onedrive 后再下载到电脑上，然而 Onedrive 的网速你们都懂得……看来是时候买个支持 3.0 的 U 盘了。

本期个人签名
贼海的游戏环境已经完全黑暗森林化了ORZ……

马修



◆一转眼 2018 年的第一个季度也过去了，发现几乎没任何进展进步……无论是学习、工作、运动。连《真 · 三国无双 8》打了 240 多小时都还没白金。大概我需要反思了。

◆被朋友开一个有关死亡的玩笑，当时就感觉四肢无力，后来得知是玩笑，也很久没有恢复……现代社会压力大，发现有点承受不起这样的玩笑了。

◆才发现自己已经很多年没过愚人节了，可能是脑子笨、死板以及性格上的无趣吧。

◆有一天晚上失眠，第二天早上特意在公交车挑个舒适的位置补觉，没睡多久，旁边一个孩子妈很大嗓门地教小孩子唱《葫芦娃》，孩子妈哇哇地教一句，小孩子就嗷嗷地学一句……我一瞬间在脑海里快速地过了一遍“《真人快打》系列”的各种终结技和“《战神》系列”的各种 QTE，最后拿出 NS，打游戏了。

本期个人签名
鼠目寸光，洞小；鹰击长空，天大。

果汁



●最近看了 gakki（新垣结衣）主演的电影《Mix》（国内翻译为“恋爱回旋”）。日系电影的套路真的是看习惯了，看了开头就知道结尾，但这不妨碍电影内容非常有趣，许多欢乐梗以及 gakki 的美貌让我全程聚精会神地观看电影。比较有趣的是影院内观众不多，但想必都是熟悉日系文化的人，特别是旁边坐的两个妹子看见 gakki 就在那尖叫喊着“老婆老婆”的，真可谓世风日下、人心不古。明明 gakki 是我 lao……咳咳。

●提到 gakki 就不得不说另一位大美女石原里美，最近主演的新剧《Unnatural》（国内译为“非自然死亡”）也是非常有趣。除了讲述法医的题材比较对我胃口以外，没有一些无谓的恋爱剧情也是相当的加分项。毕竟前车之鉴有《Code Blue3》……某些剧本家就算功力不足，也请不要强行加恋爱戏降低角色的身价啊。

本期个人签名

骑空士到底有多少个肝啊？

哪尼



◆在某一期的小编寄语里我曾说“希望《二之国 II》不要再为我庞大的烂尾 RPG 列表中添上一笔了”，如今看来一语成谶，依旧难逃烂尾的命运。说实话战斗部分我是满意的，虽然没什么深度但起码爽快感足够，视觉表现也没得说，低龄向的剧情也不是大问题。但是迷宫和大地图两套截然不同的渲染风格就让我完全没法接受了，时而卡通时而写实带来了严重的割裂感，几乎要精神分裂。不过说到底还是因为如今选择多、时间少，游戏好不好玩倒在其次，顺不顺眼反而更重要……

◆等了两年，终于盼来了 μ's 的最后一张 Solo 专辑，恩不对，应该说是 9 张。感慨也罢，伤感也罢，毕竟对我这种对水团完全无感的人而言，这无疑是暌违许久的一帖良药啊。绘里 Solo 的《Trouble Busters》请务必了解一下，南酱的 Rap 简直就是小衣衣上身（笑）。

本期个人签名

自我满足的强迫症。

乌冬



◆本来都没打算看《Unnatural》，不过尝试看了一集后就一发不可收拾。不得不说野木亚纪子的脚本还是神，打破了以往刑侦题材电视剧的条条框框，没有见过的展开一波接一波，同时还有一些敏感的社会问题也在剧中被批判，真是看得激动到起鸡皮疙瘩。另外剧中向经典刑侦片致敬的“捏他”也不少，如《相棒》、《临场》等都有出现，光是找梗都有再看一遍的价值。

◆说到对经典的致敬，就不得不说最近很火的《头号玩家》，虽然编辑部准备组织截稿后去看，但为了不被 SNS 上有意无意的剧透，还是尽早和果汁、昴星团刷掉了。这部片不愧是专为二次元人群准备的年度盛宴，几乎每个镜头都可以找出其他二次元作品的彩蛋，相信只要是稍微有接触二次元的观众都能找到共鸣，如果是二次元宅的话就只能目不暇接了。至于二刷嘛，心情是有的，不过就算这样相信还是找不完全部彩蛋，看来还是留在蓝光版再慢慢找了。

本期个人签名

又到一年总选季节。



梦叶



@最近，看书的计划又搁置了……果然要在开坑新作的同时再坚持锻炼和阅读是不可能的，锻炼身体是必须每天坚持的硬性指标，所以只能抓紧攻略游戏，以求尽早恢复阅读计划了。然而《二之国 II》这次的内容是真的丰富，耗时的系统与其带来的成长感成正比，整个游戏体验可谓相当对我这种“非传统 RPG”玩家的胃口，所以现在既舍不得囫囵吞枣的赶进度，又想早点完美了去看书……这种时候就很想习得布欧的睡眠方式啊！

@随着《龙珠超》的放送完结又要再一次与悟空等人告别了，不断超越自我的精神无疑再次感染了全世界的粉丝，能看到这些爷爷辈儿的角色们依旧在发光发热，自己仿佛也被注入了新的力量！

本期个人签名

祈祷今年没有脱坑！

苍穹



◎本来没怎么关注，没想到《逃》（A Way Out）发售后只看了 5 分钟直播就果断入手，并连续通关了两次。第 3 章医院逃脱的段落堪称镜头运用的一大典范，终盘的剧情渲染力也可圈可点。推荐给喜欢尝试互动电影类游戏作品的玩家以及奖杯党。

◎随着《机战 X》的发售，编辑部里的“机战饭”们纷纷选择了 PS4 版。考虑到之前 PS3 和 PS4 上的《OG》奖杯坑都没有填完，个人还是拍了张 PSV 版，方便坐地铁的时候把玩。《魔神英雄传》太棒了，什么时候再搬出《宇宙骑士》一次我继续首发（暴露年龄）。

◎评书《杨家将全传》的前 40 余话听得憋屈，杨门世代忠良即使肝脑涂地，也架不住小人作祟。考虑换点轻松幽默的评书 / 单口相声缓一缓……

本期个人签名

清者自清，浊者自浊。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

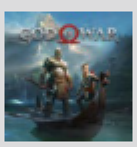
本表所收录的游戏发售时间为 2018.4.10—2018.12.31

虽说 4 月游戏数量并不充足，但分量绝对是今年来最重的一次，索尼《战神》以及任天堂的《Labo》都将在 20 日一同推出，各位读者准备选择谁呢？（我全都要 .jpg）

注
①标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
②游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	PS4 / XONE / STEAM	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
20	NS	任天堂 Labo Variety Kit/Robot Kit套装	Nintendo Labo Variety Kit/Robot Kit	Nintendo	515/589港币	益智	日文版	12岁
27	PS4	战神（攻略预定）	God of War	SIE	398港币	动作冒险	中文版	17岁



真正意义上的次世代新《战神》，似乎除了买买买不会有第二种选择。但恰恰因为一个“新”字，对于五年磨一剑的圣莫妮卡和拥有十几年习惯的战神粉丝来说，都是一次前所未有的挑战。流程的推进方式、战斗系统和成长要素都摒弃了经典模式，完全另起炉灶的勇气值得钦佩。同时技术层面的硬实力完全不用担心，这很可能会是很多玩家游戏生涯中最震撼的视听体验。北欧神话体系下，剧本和人物关系更加复杂，期待奎爷父子的这一场冒险成为又一段史诗。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
26	NS	SD高达G世纪 创世	SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	542港币	策略角色扮演	日文版	全年龄
26	NS	火影忍者疾风传 究极忍者风暴三部曲	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	542港币	动作	中文版	12岁
26	PS4 / PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	Aquaplus	498港币	策略角色扮演	日文版	15岁
26	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改-The Erebonian Civil War-	英雄伝説 閃の軌跡 II：改 -The Erebonian Civil War-	Falcom	230港币	角色扮演	日文版	12岁

5月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	NS	大金刚国度 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	440港币	平台动作	日文版	全年龄
8	PS4 / XONE / STEAM	柯南的流放	CONAN EXILES	Funcom	468港币	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	491港币	角色扮演	日文版	15岁
23	XONE / WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	209港币	动作冒险	英文版	17岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	12岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	12岁
25	PS4	底特律 化身为人	Detroit: Become Human	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定
25	PS4 / XONE / NS / STEAM	黑暗之魂 重制版	Dark Souls Remastered	BNEI	288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	13岁
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋	フルメタル・パニック。 戦うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	478港币	策略角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / PSV / NS	撒谎公主与盲眼王子	嘘つき姫と盲目王子	日本一	560/480港币	动作冒险	日文版	未定
31	PS4 / NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	428/462港币	格斗	日文版	12岁
31	PS4	超次次元游戏 海王星Re；Birth1+	超次次元ゲイムネプテューヌre birth1	Compileheart	428港币	角色扮演	日文版	12岁

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 / XONE / STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	468港币	竞速	英文版	未定
5	PS4 / XONE / STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
5	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	468港币	动作	日文版	17岁
14	PS4	皇帝圣印战记	グランクレスト戦記	BNEI	498港币	策略角色扮演	日文版	未定
14	PS4 / PSV	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神話大戦	角川Games	398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
21	PS4 / STEAM	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	未定	动作	日文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	441港币	体育	中文版	未定
27	PS4 / XONE / STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	310港币	格斗	日文版	未定

7月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	XONE / NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Actuvision	268港币	动作	中文版	12岁
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
13	3DS / NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	未定	益智	日文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ ゴージャス	Nintendo	未定	益智	日文版	未定

9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	未定	动作冒险	中文版	未定

27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪之轨迹IV	■SNK	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁

10月

12	PS4 XONE STEAM	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	■Actuvision	■预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	■Rockstar	■预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定

年内

夏	PS4 XONE NS	洛克人11	Rockman11	■Capcom	■预计售价：未定	平台动作	英文版	未定
夏	NS	伊苏VIII 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	■Falcom	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
夏	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	■BNEI	■预计售价：未定	音乐	日文版	未定
夏	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	■SNK	■预计售价：未定	格斗	日文版	未定
夏	NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	■SEGA	■预计售价：未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	METRO EXODUS	■4A Games	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	■Ubisoft	■预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	■Marvelous	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	■Atlus	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	■BNEI	■预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	■BNEI	■预计售价：未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	■BNEI	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	■Nintendo	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	■Square Enix	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	■Cygames	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	■505 Games	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	■D3 PUBLISHER	■预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	■BNEI	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	■THQ Nordic	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	■BNEI	■预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	莎木III	Shenmue III	■YS Net	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	■Square Enix	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	■Granzella	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	■Square Enix	■预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战	World War Z	■Saber	■预计售价：未定	未定	英文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	■Square Enix	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	■Focus Home	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	任天堂明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	■Nintendo	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	■Toby Fox	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	■Marvelous	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	■Nintendo	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	怒海战记	Skull & Bones	■Ubisoft	■预计售价：未定	射击	中文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	■BNEI	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	■THQ Nordic	■预计售价：未定	动作	英文版	12岁
年内	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	■Microsoft	■预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	■SIE	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	■Konami	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	NS	耀西	ヨッシー	■Nintendo	■预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
年内	NS	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus	■Bethesda	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

达喀尔拉力赛18 视频
黑暗之魂 重制版 视频
火焰之纹章无双 45
进击的巨人2 5 79
马力欧网球 ACE 视频
像素跑者3 16
星之卡比 新星同盟 5
异度神剑2 47
油彩军团2 章鱼扩展包 视频

PS4

Fate/新世界 LINK 28
刺客信条 起源：法老诅咒 30
达喀尔拉力赛18 视频
德军总部 II 新巨人：寂灭死神探员日志/威金斯上尉事迹录 36
二之国 II 王国再临 7 109
孤岛惊魂5 7 72
古墓丽影 暗影 视频
鬼泣HD 合集 136
黑暗之魂 重制版 视频
进击的巨人2 5 79
人中北斗 128
噬血代码 18
逃 7
星球大战 战场前线 II 44
英雄传说 闪之轨迹IV 22
战场女武神4 6 52
战神 视频
真·三国无双 8 46

PSV

Fate/新世界 LINK 28
进击的巨人2 5 79

XOne

刺客信条 起源：法老诅咒 30
达喀尔拉力赛18 视频
盗贼之海 6 94
德军总部 II 新巨人：寂灭死神探员日志/威金斯上尉事迹录 36
孤岛惊魂5 7 72
古墓丽影 暗影 视频
鬼泣HD 合集 136
黑暗之魂 重制版 视频
坑人 40
噬血代码 18
逃 7
星球大战 战场前线 II 44
真·三国无双 8 46

这是一个你从来没有见过的全新版本
《战神》15 分钟全新演示

玩法比你想象中要丰富得多
任天堂 Labo 玩法介绍影像

439视频集合 bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD 现已全面升级为

Gamehalo ONLINE

特别收录

《战神》15分钟全新演示

《怪物猎人 世界》恐暴龙演示

任天堂Labo玩法介绍影像

新作影像集锦

战神
古墓丽影 暗影
黑暗之魂 重制版
马力欧网球 ACE
油彩军团 2 章鱼扩展包
达喀尔拉力赛 18

电影前线

复仇者联盟 3 无限战争
精灵宝可梦 大家的故事

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

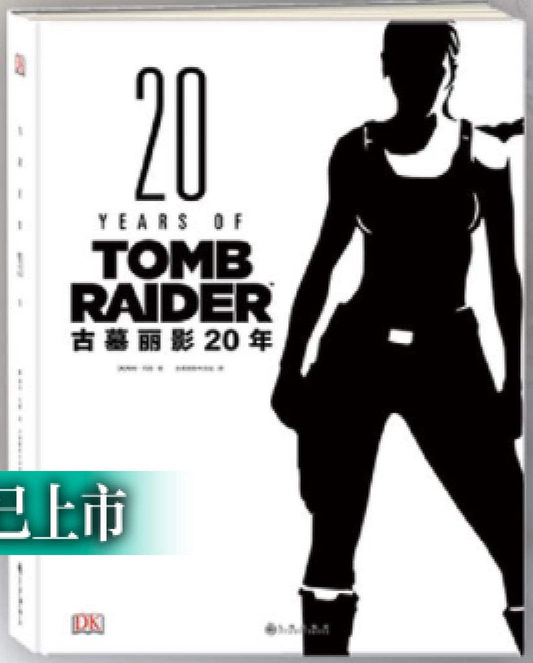
收藏者 ________

收藏日期 ________


10月紧追原版
火速上市!
GUINNESS WORLD RECORDS
2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
定价
88元
包邮


DARK SOULS III
DESIGN WORKS
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫描购买
一家齐整
传火不息
官方艺术设定集
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III


CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2
官方艺术设定集
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



现已上市

古墓丽影的百科全书
劳拉女神的前世今生

《古墓丽影20年》

官方中文版纪念专辑

定价 188元

淘宝端扫码购买

塞尔达传说 旷野之息

中文版完全攻略本

满分游戏，当然要配完美攻略！

全彩大16开272页内文+DVD光盘

附赠：海拉鲁世界全图

神作观礼： 旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总

珍藏攻略： 主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇

完美之道： 全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘



定价 78元 包邮

淘宝端扫码购买

现已闪亮登场

游戏·人

大开136页+DVD光盘

VOL. 67



包罗万象的游戏文化专刊再度登场!

定价 28元 包邮

特别企划

绝地求生——在争议声中大步前行

传世之书

永不停歇的雨和少年少女们的回忆——《秋之回忆》全系列回顾

同人剧场

异度神剑2——遗失的本质与另一个宇宙

游戏剧场　在“无尽”的冒险背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（六）

斑斓之书　在电子游戏的世界中，竟然隐藏着一部人类的太空冒险史

4月中旬，全国上市

淘宝端扫码购买

下期预告

游戏机实用技术 440 期

万众期待 奎爷回归

战神 同步攻略

超级机器人大战X 一期完攻略



更多精彩内容 敬请期待!

VOL.4 ■ 南国海岛的尴尬假期《死或生 天堂》

RETRO.UCG 岁月拼盘



- 怀旧专题 -

财宝猎人的游戏发财梦
瓦力欧制造
系列 15 周年

- 游年芳华 -

似是而非
合金弹头 2/X
回顾与深究

岁月拼盘

RETRO.UCG VOL.4

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：游戏与瓦力欧　封底用图：合金弹头 X

设计：anubis



业界资讯 NEWS

新瓶旧酒——近期发售的怀旧游戏 1

游年芳华 CLASSIC

似是而非——《合金弹头 2/X》回顾与深究 2

怀旧专题 FEATURE

财宝猎人的游戏发财梦——“《瓦力欧制造》系列”15 周年 5

雷作吐槽 KUSO

南国海岛的尴尬假期——《死或生 天堂》 12





近期发售的怀旧游戏

新瓶旧酒

登陆平台：NS/PS4/XOne　上架时间：2018年3月29日

战国传承 2001

发行厂商：Hamster
游戏类型：动作

战国传承 2001

原 SNK 出品的“《战国传承》系列”的第 3 作，同时也是整体素质大幅飞跃的一作，堪称经典。虽然游戏删除了此前作为特色的变身系统，但角色的出招更加纷繁多样，还有消耗能量才能发出的必杀技系统，各种招式组合能打出堪比格斗游戏的连续技。流程前 3 关的攻略顺序可自由选择，对难度有一定影响。而除了初期可选的 4 名角色外，随着流程的推进还会追加白鬼和阿国两名隐藏角色。



登陆平台：NS　上架时间：2018年3月29日

战国之刃

发行厂商：Zerodiv
游戏类型：飞行射击

战国ブレ - ド for Nintendo Switch

由彩京开发、于 1996 年问世的名作，是《战国 ACE》的正统续作，不过玩法却从前作的纵版飞行射击 90 度调转变成了横版。玩家操作的不再是机体，而是借助“飞苍石”得以翱翔在天际的各个角色，除了射击、炸弹外，还有蓄力攻击的设定。在流程后期设置了分支路线，选择合理才能迎来真正的结局。相信让更多玩家印象深刻的，是巫女こより在本作中突飞猛进的傲人身材。



登陆平台：NS　上架时间：2018年3月22日

世界英雄 2JET

发行厂商：Hamster
游戏类型：格斗

ワ - ルドヒ - ロ - ズ 2JET

由 ADK 开发的格斗系列《世界英雄》的第 3 作，是 2 代的强化版，游戏中的角色都是来自世界各地的知名人士。本作新增了三国时代的吕布、英国的著名杀手“开膛手杰克”等新人物，不过前作的 BOSS 并未登场。游戏删除了“死亡赛制”模式，新增“超武会”和“武者修行”模式，系统方面引入冲刺、急退动作，反击系统和 4 种能力倾向，令战斗的整体节奏进一步加快。



登陆平台：PS4/XOne　上架时间：2018年3月1日

突击奇兵 2

发行厂商：Hamster
游戏类型：动作射击

ショックトル - パ - ズセカンドスカッド

原 SNK 在 1998 年推出的俯视角射击游戏，4 名可操作角色的身分为雇佣兵，玩家的任务是击垮突然占领总统府、妄图树立新政权的神秘军队。虽然是续作，但 2 代的可操作角色都焕然一新，他们在主武器性能、特殊武器效果等方面各有差异，其中女战士 Angel 拥有不俗的人气。虽然整体流程缩短，但本作引入了分支路线和搭乘载具的设定，较高的难度在当年也让不少玩家叫苦不迭。



资讯短波：Hamster宣布，截止至2018年1月25日，NS平台的两个怀旧系列“Arcade Archives”和“ACA NEOGOE”已推出57款老游戏，累计下载量突破100万次





似是而非

《合金弹头》至今仍然是 SNK 的招牌 IP 之一，对于从 90 年代走过来的老玩家们来说绝对是个难以忘怀的回忆，这个系列的正统作早已止步于 2009 年，但至今仍以复刻、合集、移植等形式活跃在各个平台上，这次就带大家回顾一下正统作中较为特殊的《合金弹头 2》和《合金弹头 X》。

文 昴星团 美编 咕噜

《合金弹头 2/X》回顾与深究

合金……弹头？

《合金弹头》初代于 1996 年推出街机版，当时是十分少见的横版卷轴动作射击游戏，逆天的武器、十足的帧数和激昂的音乐让人大呼爽快，加上幽默搞笑的人物表现和天马行空的各种设定，让它得到了街机玩家们的广泛关注，后来逐渐被各大平台玩家所知，系列前三代和《X》应该是国内玩家接触最多的作品了。

游戏的原名为《Metal Slug》，是游戏里常见的坦克载具的名字，直译即为《合金弹头》。它在国内也有很多不一样的民间叫法，最常见的要数《万能战车》、《越南战争》、《越南大作战》、《越南战役》等等，台湾译名就叫《越南大战 / 战役》。会和越南扯上关系的原因就是初代的第一关，很多玩家根据背景的丛林、遗迹、河流等环境推断出这里位于东南亚，然后 1P 主人公马克的国籍又属美国，因此猜测游戏题材源于美越战争，上述译名也由此而来。另外值得一提的是，这个系列的香港译名竟然叫《钢铁虫师》，因为 slug 也有鼻涕虫的意思……不过这个名字和游戏主题根本对不上啊！于是港译把游戏里有 slug 的名称统一和虫扯上了关系，名字里包含“slug”的就是所有能搭乘的载具，比如坦克（Metal Slug）就翻译为钢虫，最奇葩的是 2 代第一关的骆驼载具（Camel Slug）就叫骆驼虫，当然 3 代的大象也无法幸免……


7. SV ELEPHANT ELEPHANT SLUG (象虫)
繼駱駝後，象也附上了機關砲…也可算是乘坐武器一種。移動速度也是所有乘坐武器中最慢，而象更是不能跳躍。特性上，專用的武器有兩種類。那分別是「火石」及「電池」，當取得後便能使用。

8. SV F07V SLUG FLIER (飛虫)
如看外見一樣，是高科技的V-TOL戰鬥機。獨有的武器是裝備了導彈。
機關砲是與其他的乘坐武器不同，只能向前 90°，但是因為不會弄錯向後射，所以反而更加易用。擊中的判定看來好像很大，然而程度上只是角色的周圍。而唯一的弱點是不能降落到地面上。

9. SV eX22UG DRILL SLUG (鑽子虫)
有鑽子的鑿岩機(？)之上加了機關砲的乘坐武器。代替大砲及導彈，在前面的鑽子能攻擊。不單可就那樣輾過，也可衝過去。

▲ SNK 的港版说明书内容，说到早年的香港翻译，我是服气的。



▲游戏里的特殊枪弹均以大写字母的形式标志，不免让人想到 FC 时代的动作射击名作《魂斗罗》。

《合金弹头 2》



▲从本作开始，玩家可以在开始时选择角色，不过说真的这个界面完全看不出 4 人里面有两个是妹子……

《合金弹头 2》于 1998 年发售，此时已是初代发售的 2 年后，该游戏的开发商 NASCA 被 SNK 收购合并，获得了 SNK 的强大支援，使得 2 代的设计近乎完美。2 代加入了很多新要素，剧情部分也更加完善，主角一方不仅要歼灭 X 军团，还要消灭木乃伊甚至是外星人，比较可惜的是删除了初代的双结局设定。

这次的关卡设计比初代更为有趣且各具特色，比如第二关金字塔里的木乃伊就足以让初次游玩的玩家大跌眼镜，木乃伊不仅是系列第一个非人类的人型敌人，它还是第一个能让玩家角色变身的敌人。角色被木乃伊的毒雾喷到并不会立即死亡，而是变成木乃伊继续战斗，同时获得超强的跳跃力，但也有行走速度慢、无法使用手枪以外的武器、手榴弹的投掷速度大幅拖慢的缺点，当然制作方还很良心地在固定地点设置了恢复药瓶，只要吃掉就能变回人形，非常有意思。除此之外，其他关卡都有各自的特色，比如第一关的骆驼载具、第三关的飞机载具、第四关能让角色轻易变胖的中华食街、第五关的下水道“蜘蛛人”等等，让人难以忘怀。

武器也是游戏的核心之一，本作除了继承初代的重机枪（H）、火箭枪（R）、霰弹枪（S）、火枪（F）外，还增加了帅气强力的激光枪（L）和能燃烧一排敌人的火焰瓶。激光枪在笔者的印象中是十分抢手的武器，使用的时候角色的头发会竖起来，颇有一股超级赛亚人的时髦感，不过这把枪在流程中十分少见，而且它周围的敌人也较为密集，至少不背板的笔者和机友每次拿到这把枪都活不过 10 秒，所以我们基本一见到激光枪就会抢过来爽一把。火焰瓶也是十分少见的道具，只被设置在少数有众多敌人的场景。其威力不如手榴弹，但对人形敌人有奇效，特别是烧一排敌人的时候贼爽。

此外，2 代还增加了许多有趣的小细节。其中一个广为人知的就是本作的结局演出，当主人公和 X 军团的士兵合力停止外星人飞船的运作后，外星飞船动用最后的能源准备给地球来一发超强的激光炮，就在这时一名士兵开着飞机撞向了飞船的炮口，成功阻止了激光的发射并炸毁了整艘飞船，这段剧情与 1996 年上映的经典电影《独立日》如出一辙，不难看出是制作组在向这部电影致敬，或许本作剧情掺入了外星人就是为了搞这么一出。

另外还有本作第一关的某个特殊人质，玩家救了他之后，他并不会像一般的人质那样把藏在裤裆里的东西抖出来，而是先朝着角色敬礼，然后用回旋踢和有追踪能力的波动拳与玩家共同战斗，直到玩家角色丧命。这个人质引起了众多玩家的兴趣，令人意外的是官方的阐述中竟然有提到这位特殊的老头，他曾是日本军的少尉，叫一文字百太郎，一个会波动拳和旋风腿的日本军少尉为何会落得如此惨境？为何又有这么多与他长得如此相似的人质，实在是令人深思。除了这些以外还有许许多多的彩蛋，而寻找这些彩蛋也成为了玩家们玩这款游戏的乐趣之一。



▲只要食物类奖励吃多了就会变成胖子，使得子弹、手榴弹的形态和威力更强，是个十分有意思的设定。



▲使用时会让头发竖起来的激光枪。





▲相信看过《独立日》的玩家玩到这里就有很强烈的既视感了。



▶关卡中的背包游客叫相川留美，官方设定里她还有个叫相川玛利娜的姐姐。



▲最后一关中，玩家会遇上初代里拿机关枪的光头 BOSS，他被击败后会掉落冰河中被虎鲸生吞，之后水里会出现许多骨头，官方后来解释说这些骨头都是虎鲸的，这也是为什么光头会在 3 代登场的原因，不过想想在那种濒死的情况下竟然能在肚子里反杀虎鲸，这人也是厉害。

《合金弹头 X》

当玩过《合金弹头 2》的玩家初次接触《合金弹头 X》时，想必内心都会有一句内容差不多的吐槽：“我 X，这不就是《2》吗？”，没错，这个 1999 年发售的《合金弹头 X》正是《2》的加强版，里面的关卡和流程几乎一致，只是改变了场景的颜色、增加了敌人的种类并改变了分布，例如《2》第一关的 BOSS 就被降级到第三关当中 BOSS，第二关的杂兵追加了木乃伊狗等等，使得关卡难度稍有提升，更加考（xiao）验（hao）玩家的技（ying）术（bi）。此外弹种也对应关卡地形追加了弹球弹（D）、榴弹炮（G）、玩具车弹（I）、追踪弹（C）这四种大开脑洞的子弹，并且以前的弹种都追加了强化版，强化版的弹药以更大的字母标记，威力和范围比原版更强，爽快感更上一层次。

不过除了以上这些内容外，《X》可以说是《2》的翻版，极高的重复度令不少人感到疑惑，为什么 SNK 花了一年的时间却打造了这么一个玩意儿？直到后来有些细心的玩家发现了一个很奇怪的问题：《合金弹头 X》的游戏 ROM 比《合金弹头 2》的游戏 ROM 多出了约 1.5 倍的容量，然而从游戏内容来看，新增的东西根本不可能有这么多，其实谜题的答案全都藏在了本作的开发者模式里。



▲玩具车弹在斜坡地形有着不小的作用，不过能做出这样的子弹真是佩服开发人员的脑洞。

《2》&《X》

从《合金弹头 2》开始，游戏可以自行调出开发者模式（当然外面已经摆好的街机是无法呼出的），在这里可以进入该作的废案关卡和测试关卡。《合金弹头 2》没有废案关卡，仅有几个测试关，这也是本作制作较为完善的证明。相反《合金弹头 X》的废案关卡数量简直让人瞠目结舌，而且里面的某些杂兵也从未在正式版里出现，如凭空出现的食人鱼、大型蜗牛、空中落下的潜水员、监视器、悬挂的飞机等等——这些都是《合金弹头 3》里登场的敌人！另外废案关卡里也能看到很多《3》的关卡背景，看来《合金弹头 3》那繁多的分支路线就是从这里来的，这些关卡设计或许本该出现在《X》里，只是因为各种原因被腰斩，多出来的素材只能往废案关卡里塞，等制作《3》的时候再重新利用，所以《合金弹头 3》的内容才会给人一种前所未有的充实感。

▶从开发者模式的选关一项可以直接进入流程内的任意关卡的任一小节，可以看到除了正常流程的 1-6 关外，还有 7-9、A-D 几个大关，这些都是废案的内容，另外还有些废案关存在于流程关卡的小节内（例如 4-4 关）。



从表面看来，《合金弹头 X》是《合金弹头 2》的加强版，是一个官方偷懒挖的坑，然而事实却让人吃惊，《X》甚至可以说是《合金弹头 3》的预备版。不过从这些地方也能看出当时原本的《合金弹头 X》内容应该是非常丰富的，官方最后没能实现这个企划实在是可惜，但好在废案几乎都在《3》里重现，并使其获得了极高的人气，可以说没有《X》就无法造就系列最精彩的《3》，这样的事实或许能让《X》在粉丝心目中的地位有所提升。如果你还未曾玩过《合金弹头》，那么可以趁最近的游戏复刻热潮赶紧体验一下（XOne、PS4、NS 三大平台均有上架），带上其他小伙伴一起玩双人模式乐趣更多，可谓是串门宅家的必备佳作。



▲玩过《3》的同学想必对这些敌人十分熟悉。



▲废案关卡中还有不少初代《合金弹头》的场景。



▲选择 5-4 关，能进入《合金弹头 3》的某个分支场景。



财宝猎人的游戏发财梦“《瓦力欧制造》系列”15周年

时间过得真快，一转眼，“《瓦力欧制造》系列”已经诞生了15年整，从上天入地的财宝猎人到游戏公司老板，瓦力欧还是那个霸气搞笑的瓦力欧，挑战性与轻松爽快同在的《瓦力欧制造》也将迎来最新的《豪华版》，这里，我们来对系列做个回顾。

文 马修 美编 01

瓦力欧是谁?



▲大块头、四肢发达、大肚子，瓦力欧是典型的蛮力型壮汉。

虽然瓦力欧当主角的游戏已经好多年没出了，但在《任天堂全明星大乱斗》、《马力欧赛车》等游戏中，我们依然可以看到这位剽悍有个性的粗糙大叔。其名字无论是中文的“瓦力欧”还是英文“Wario”，与马力欧/Mario都是一字之差；帽子也是马力欧、路易同款的水管工帽，但却大了一倍——当然脑袋和体型也都比马力欧大出差不多一倍。而且帽子上的“W”，以及向上翘的两撇W型胡子，也都跟马力欧完全相反——因为瓦力欧当初就是基于“反马力欧”设计的角色。

瓦力欧是贯穿Gameboy平台的“《超级马力欧大陆》系列”的重要反派人物，初代中虽未出现，但却是宇宙入侵者占领赛拉沙大陆的四个王国、掠走黛西公主的幕后指使人，这么做的目的并不是为了劫色，而是将马力欧引出来拯救公主和世界时，趁机占领马力欧城堡。续作《超级马力欧大陆2 六枚金币》，说的就是马力欧去找瓦力欧夺回城堡的故事，作为“反马力欧”，瓦力欧不仅同样有各种变身形态，在被打败后还出现了和马力欧一样的变小形态。由于瓦力欧太受欢迎了，于是GB的《超级马力欧大陆3》干脆由瓦力欧作主角，游戏名为《超级马力欧大陆3 瓦力欧大陆》，游戏和马力欧没多大关系（马力欧只在通关动画中出现），最终BOSS是神经质的海盗女首领糖浆船长。游戏讲述的是瓦力欧被逐出马力欧城堡后想自己盖一座城堡，在打听到黑糖海盗帮偷了巨大的桃花公主的黄金雕像后，便看到了生财之道——惹不起马力欧还惹不起海盗么？于是瓦力欧的冒险开始了。瓦力欧是大BOSS出身，战斗自然不用像马力欧那么谨慎地去踩，而是一路上横冲直撞，解谜方式也是霸气十足。这一作既是GB平台的“《超级马力欧大陆》系列”的最后一作，也是以瓦力欧为主角的“《瓦力欧大陆》系列”的第一作，之后，该系列在GBC、GBA、NGC、Wii、NDS等多个平台都有推出动作游戏续作，而其冒险的目的都是探宝。



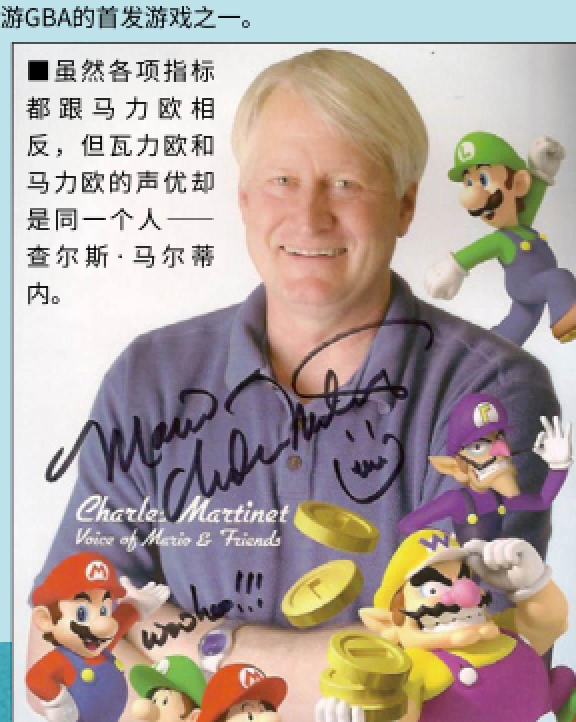
▲瓦力欧最早在《超级马力欧大陆2 六枚金币》中作为BOSS登场，当时的模样和现在还是有很大区别的。

那个时候的瓦力欧，在放弃了当最终BOSS这个会被无数次打败的危险职业后，摇身一变成为了财宝猎人，但制作人却对他并不是很友善，虽然赋予了瓦力欧不死之身，但也没少让他遭受锤子砸、丧尸咬、马蜂蜇等各种折磨，而且还经常会空欢喜一场。于是在2003年，瓦力欧开始去探求全新的发财方式——做游戏。而围绕瓦力欧做游戏的这个系列，正是我们接下来要说的《瓦力欧制造》。

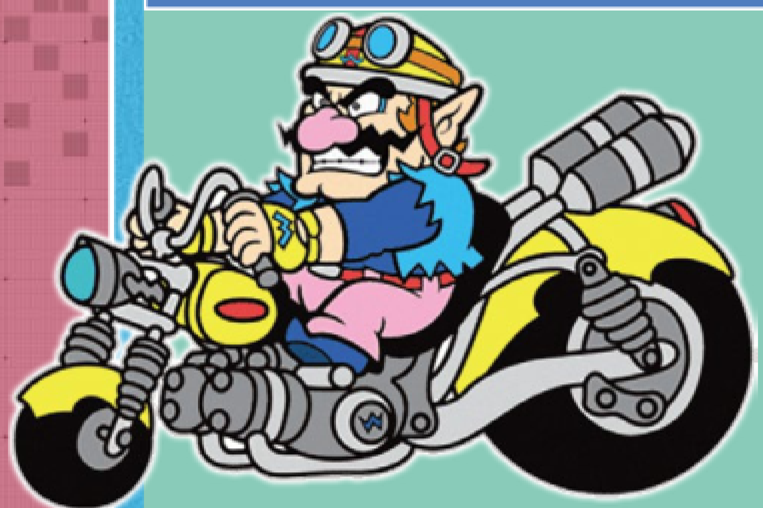


▲《瓦力欧寻宝记4》（瓦力欧大陆4），国行版小神游GBA的首发游戏之一。

■虽然各项指标都跟马力欧相反，但瓦力欧和马力欧的声优却是同一个人——查尔斯·马尔蒂内。



何谓《瓦力欧制造》？



▲“《瓦力欧制造》系列”中的摩托车手造型的瓦力欧。

《瓦力欧制造》是一个迷你游戏合集系列，每个关卡设计一个故事，故事由一个个 5 秒内完成的迷你游戏推进，快节奏、轻松、有趣、恶搞、生活化、情调、怀旧、脑洞、新玩法……这个系列可以贴上 15 年来很多流行的标签，在首作发售后便引起了相当大的轰动，没有人会想到，原来迷你游戏合集可以做得这么牛。初代之后，这个系列更开始在异质玩法上进行了各种探索，在智能手机游戏市场形成后，伴随着休闲小游戏的大量出现，《瓦力欧制造》也再度被无数开发者拿来研究：做占领碎片时间的小游戏不难，但把小游戏做得如此短小精悍又好玩有趣，就并不是谁都能做得出来了。

当然，在《瓦力欧制造》之前，已经有很多迷你游戏合集了，有将老游戏放在一起卖的，如《Gameboy 怀旧博物馆》、《XX 游戏合集》；有强调对战互害乐趣的，如《马力欧聚会》、《徐徐大作战》；还有就是各种纯卖角色又实在做不出什么游戏的动漫改编休闲游戏……而《瓦力欧制造》的最大不同，就是每个迷你游戏的时间都非常短，短到只有 5 秒，而玩家就要在这 5 秒内完成游戏，初次遇到更要迅速猜出游戏的规则目的，一方面非常挑战玩家的反应和思维，同时更考验制作人的游戏设计功力，而这种设计还被赋予了动作游戏全新的子类型：瞬间动作。藉由这极短时间的瞬间动作迷你游戏，整个游戏的节奏也非常明快，加上有意与当时“做大做强”的大作理念反着来的简约画风、生活化以及时不时戳一下玩家笑点的内容，都赋予了游戏有前所未有的体验。而在之后的续作中，这个系列也都在不断地开拓全新的玩法。下面我们开始正式回顾系列。（谜之音：所以还没开始呢？）

▼做游戏当然是为了……赚钱。



“《瓦力欧制造》系列”回顾

瓦力欧制造

平台：GBA

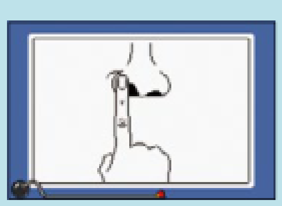
发售时间：2003年3月21日



2003 年 3 月，刚刚发售的《瓦力欧制造》成为了整个游戏界的热门话题，看似并不是多新鲜的迷你游戏合集，每个看起来画面和规则也都很简单的迷你游戏，却给玩家带来了前所未有的体验。游玩时能体验到搞笑、轻松、爽快、温馨、挑战性……迷你游戏太多了，每个都是精心制作的 213 款迷你游戏，赋予玩家不同体验其实并不意外。

某日，没有外出冒险而宅在家里的瓦力欧，在电视上看到了游戏《乌和豆子》热卖的新闻，对金钱极度敏感的瓦大哥立刻有了做游戏赚大钱的想法，而且说做就做，很快就买了电脑做游戏……结果，玩游戏是很废寝忘食的，但开发游戏是很枯燥的，于是瓦力欧想到了找朋友们来帮忙……而这些小伙伴们的故事，便构成了游戏中的关卡，并在关卡的故事中串联迷你游戏，虽然游戏内容和故事无关，但也毫无违和感。

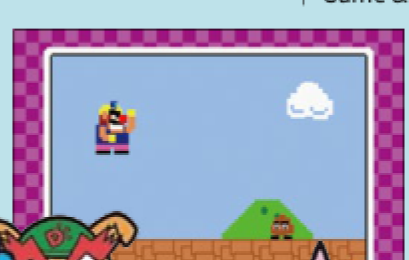
游戏中的迷你游戏都很简单，但是很考验玩家的观察力和反应，没有完成则掉 1 格生命力，当 4 格生命力耗光后游戏会结束，完成全部关卡则迎来 BOSS 战。值得一提的是，即便是生命值，不同的关卡也有多种不同的体现，比如在莫娜的关卡中，生命值体现为香蕉；而在吉米的关卡，则体现为手机的剩余电量。



▲莫娜关卡的挖鼻孔游戏。



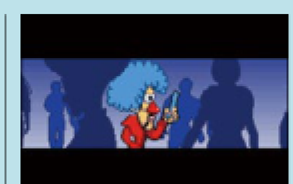
▲9-Volt这里不仅有FC时代的游戏，还有更早的Game & Watch的游戏。



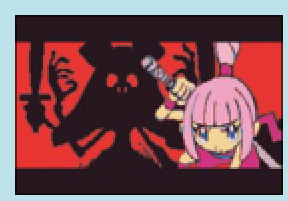
◀马力欧变成了瓦力欧，栗子小子也像个大便的没品版《超级瓦力欧兄弟》。



▲吉米关卡的过场界面是手机，而且还用剩余电量来表示所余生命。



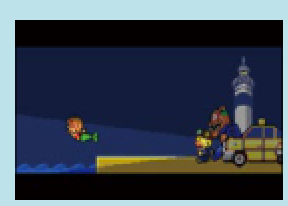
▲吉米的过关动画，既有霓虹舞场特有的背光风格，也有落幕后行走于陌生都市丛林的落寞感。



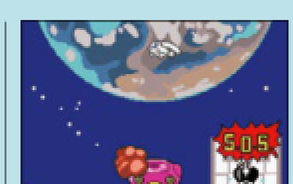
◀忍者姐妹安娜和凯特的关卡，无论是故事还是音乐都是和风十足。



◀克雷格博士，超过100岁但依然保持油腻中年老男的外形和活力的天才科学家，游戏中的机器都是他的发明创造。



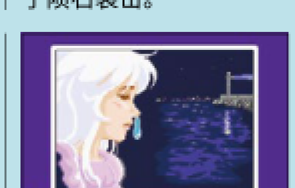
▲刚刚的乘客竟然变身为美人鱼，让出租车兄弟大吃一惊。



▲一直试图征服地球的外星人奥巴隆，飞碟却遭遇了陨石袭击。



▲找背影，要5秒内就找出哪个是背影哦。



▲忧郁的少女、夜空下的灯塔，场景和人设都非常唯美文艺，但主题却是吸鼻涕，吸完了还有少女非常甜美的一笑，堪称是系列一本正经搞恶趣味的典型。

▼初代《瓦力欧制造》的全部角色。



瓦力欧制造 超级聚会

平台：NGC

发售时间：2003年10月17日



▲一个人玩、三个人干扰的多人模式，本作非常强调多人同乐（互害友尽）的乐趣。

初代的《瓦力欧制造》，无论是节奏还是游戏整体与其中的迷你游戏的设计，都非常考究，如果在半年内就出主机版，那么只有一种可能——GBA的移植版。事实上也正是如此，该作整体上都基于GBA版，但却加入了规则丰富的多人同乐模式，而且还加入了干扰模式，如在轮流制的任务中，在别人游戏时操作自己的角色去遮挡画面，或者失败后去阻挡尚未失败者的画面等等。对正在攻关的游戏玩家来说，无疑更增加了难度，当然也更多地增加了友尽的欢乐。而诸如多人对战失败后仍留下来干扰的设计，在日后NDS版的《俄罗斯方块》的多人对战模式下也得以保留。总的来说，这是一款强调多人同乐的初代《瓦力欧制造》的家用机版，不过在更适合的掌机上，却并没有该作的身影。另外，这一作的移植，除了任天堂本社，也有第三方厂商Intelligent Systems（就是制作《火纹》、《大战争》的厂商，简称IS）加入进来，以后这个系列作品便都是两社共同开发了。

瓦力欧制造 大回转

平台：GBA

发售时间：2004年10月14日



2004年10月，《瓦力欧制造》真正的续作终于来了，还是熟悉的瓦力欧，还是莫娜、忍者姐妹、吉米、出租兄弟等等熟悉的小伙伴们，还是爽快有趣挑战性兼具的味道，但这次任天堂玩了个大的：体感操作。虽然首部以异质操作为卖点的掌机NDS已经在当年的E3上公布了，但使用触摸屏和麦克风的NDS也没有实现体感操作，而《瓦力欧制造 大回转》虽然不算是首款使用体感操作的游戏（毕竟前面还有舞蹈街机、PS2的Eye Toy游戏），但把体感游戏做得这么丰富好玩的，却是第一次，相比Wii时代这个体感游戏时代的到来，足足提前了两年。

《瓦力欧制造 大回转》能如此前卫地实现体感操作，要归功于卡带内置的感应装置——NEC的压电振动陀螺仪。不同于现在的陀螺仪系统，该装置只能感应到旋转，并没有倾斜度的感应，因此也没有重力感应，但在当时，已经是非常了不起了。基于旋转感应装置，迷你游戏的玩法也简单粗暴——摇晃机器，这种操作在今天智能手机上已经大量出现，但在当时那可是整个行业开天辟地的头一遭，这就是任天堂，玩创新就是这么任性。

游戏的风格完全承袭前作，有FC时代甚至更早的游戏再现，有真实画风的，有生活的，有太空的……而且全部游戏依然是5秒内完成，都采用摇机器操作，全程一气呵成，爽快依旧……不过这次游戏在恶搞上走得更远了，如果前作还只是从游戏本身来恶搞的话，那么本作还在游戏规则上跟玩家开起了玩笑……



◀摆鸡蛋的游戏，在这款以旋转体感操作为主题的游戏中，正确操作是完全不动等到时间结束，稍微旋转便“鸡飞蛋打”。



◀旋转机器踮球的迷你游戏，画风简单有趣，操作规则也是一目了然。



◀游戏的卡带，不光内置陀螺仪，还有通过晃振动发电的小型发电机，所以卡带上方鼓出来一大块。



◀新角色：长得非常着急的小学生18-Volt，因为爱好游戏而和9-VOLT成为了好友。

瓦力欧制造 摸摸乐

平台：NDS

发售时间：2004年12月2日



2004年12月2日，最新的《瓦力欧制造》以NDS首发游戏的身分，为任天堂全新的掌机NDS助阵护航。在《瓦力欧制造 摸摸乐》中，更多奇怪的操作玩法都可以实现了——没错，在2004年E3展上，任天堂就将NDS通过双屏和触摸应用到游戏中能实现的多种可能展示给了玩家。在NDS初期大多数游戏厂商还在为如何将触摸操作这些融入到游戏中时，任天堂已经用最新的《瓦力欧制造》，将触摸、双屏、麦克风三大新特点完美融入到了181款短小精悍的迷你游戏中，也给其他厂商们做了一个榜样。而且和同期其他的迷你合集不同，《瓦力欧制造 摸摸乐》不仅依然在节奏上让玩家始终保持着紧张和兴奋，难度上也依然在给予玩家高速思考和快速操作之余不至于特别卡关，从而也带来了快节奏又难度适中的爽快感。



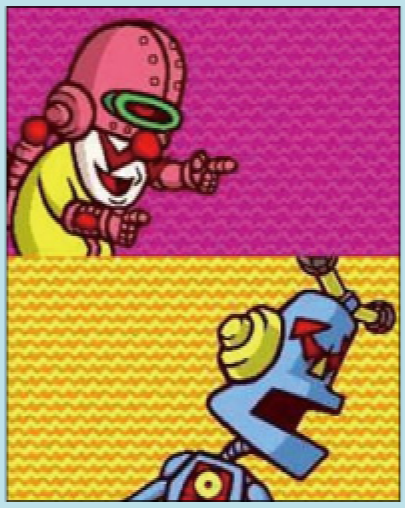
▲《农夫与斧头》的瓦力欧版——瓦力欧和掌机，老头子是下水道里冒出来的神。

▼片头动画中简单易懂的操作提示。



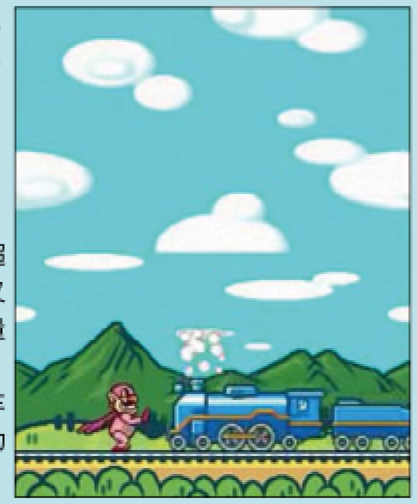
▼对左撇子非常贴心的左手操作。





◀博士和他的机器人——新角色麦克。

▶游戏的最后，瓦力欧变成了超人，极度膨胀又无处发泄力量的超人瓦力欧，最后要挑战火车……会挑战成功吗？



手舞足蹈 瓦力欧制造

平台：Wii

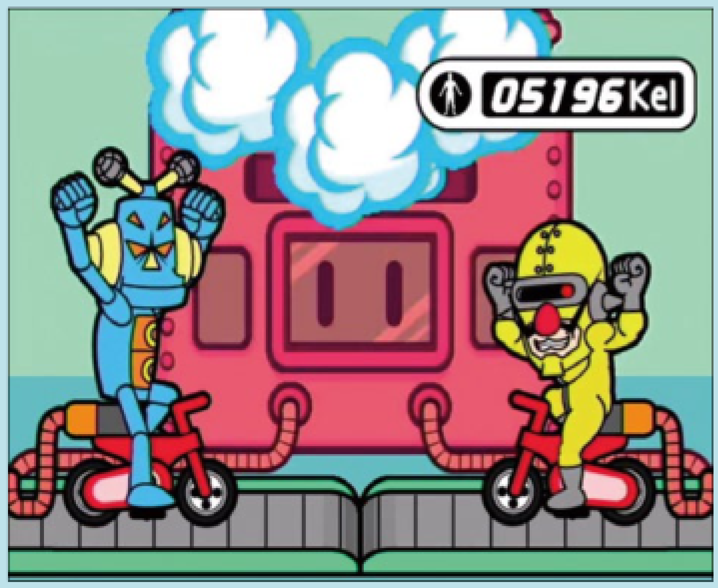
发售时间：2006年12月2日



这款 Wii 版的《瓦力欧制造》具体到月日的时间和 NDS 版完全相同，虽然距离 Wii 的发售过去了近半个月，但依然是在首发时间段内，因此同样也是起到了为 Wii 的首发护航，并为更多游戏厂商示范体感操作和玩法的引导作用。这款游戏继续在异质操作上大做文章，而其操作核心，自然是 Wii 所主打的体感操作。值得一提的是，游戏设置了 19 种操作方法，并为每个操作方法起了专门的名字，如把操作柄放于鼻子前面的“天狗”、用大拇指遮住操作柄感应区再放开的“指相扑”、两手垂直握住操作柄表示连接天地桥梁的“圣德太子”、使用操作柄和副柄的“二刀流”等等。而作为系列第二个登陆家用机的版本，本作依然支持多人游戏，在每一个关卡挑战结束后，都会新增多人模式，等于将 NGC 版的多人同乐也继承了过来。而作为强调运动的体感特色操作下的本作，还有专门以燃烧热量来作为挑战项目的挑战模式。

▼怪博士的孙女潘妮也登场了，是同时拥有歌手和科学家梦想的女中学生。





▲由克雷格博士来记录玩家燃烧热量的卡路里挑战模式。

■本作的新增角色功夫师徒：螳螂大师和蟋蟀弟子。在修行的旅途中到达钻石城时为了研究Wii拳而留了下来。游戏里的迷你游戏对应拔河、天狗和托手三种操作。



▶大量快节奏、简单易懂的体感迷你游戏是本作的特色。



▼游戏中的操作方法有简单明了的图文说明。



■相比《大回转》和《摸摸乐》，本作的旁观者围观乐趣更大。



映像 瓦力欧制造

平台：NDSi

发售时间：2008年12月24日



这款《瓦力欧制造》非常特殊，在风格上依然延续了以往的简单 + 真实，以及连续的快节奏“瞬间动作游戏”。而和以往的不同之处，是使用了 NDSi 的内摄像头来进行游戏，而无需任何按键——比《瓦力欧制造 大回转》还省事，连机器都不用拿着。其实这款作品除了是“《瓦力欧制造》系列”的最新作，也传承了更早时 NDS 的《大人的 DS 脸部锻炼》，这款以锻炼脸部肌肉为卖点的轻度玩家向游戏，当时还专门发售了对应的摄像头周边。而 NDSi 不仅自带摄像头，其捕捉和处理速度也都更胜一筹，于是《大人的 DS 脸部锻炼》的制作人员也加入到新的《瓦力欧制造》的开发团队中，在设计《映像》的迷你游戏时，制作人们不仅要考虑玩家对着摄像头所能做的动作，还尽可能让动作搞笑。

因为单纯是应用到摄像头，因此无论是游戏数量还是登场角色，都比系列以往作品少了不少，相应的游戏的价格也不高——而且该作并没有以实体版发售，是系列首款完全在网络商店发售的数字版作品。因为要被摄像头探测各种奇怪的动作，因此游戏无论是玩起来还是在旁观者看来，都延续了系列的《大回转》、《摸摸乐》、《手舞足蹈》三作的欢乐风格，不仅玩的乐在其中，围观的也有热闹看。不过该作主要对应 NDSi，因此在后来的 NDSi LL 中，起码笔者感觉到扫描动作已经有些吃力了。而在搬运到 3DS 后，虽然也能玩，但会因为摄像头位置的变化（NDSi 摄像头在中轴上、3DS 在上屏上方）而无法正常游玩——当然，这些已经超出当时开发时的预期了。



▲岩田聪在宣传视频中为大家亲身演示《映像 瓦力欧制造》。



▲系列经典的插鼻孔游戏，这里要把自己的手指真的动起来插进游戏的鼻孔里。



▲游戏的登场角色为瓦力欧、莫娜、吉米、安娜&凯特，共四组人物。



▲NDSi和3DS的内镜头位置的不同，使得该作搬家到3DS后，无法正常游戏。

老子自己制造

平台：NDS

发售时间：2009年4月29日



本作的封面乍一看和前面的《瓦力欧制造 摸摸乐》有些相似，但实际上这一作玩的是 DIY，自己做 5 秒小游戏，这制作内容包括了背景和元件的绘制、音乐录入、设计触发条件等等，全都玩家一手包办，通过逐帧图层变换实现动画效果——不用担心手残画不好，游戏不仅对绘画水平没什么高要求，还有很多工具让你的绘画过程更简单。录音则是自己编一小段音乐。而触发条件和效果音也是选择题的形式，将触发效果选出来就可以了。而制作后，还可以跟玩家们分享——没错，后来的《马力欧制造》就是这种模式。玩的怎么样不说，制作和分享是本作最大的乐趣所在。不过本作对于国内玩家也有不足，就是游戏是日文的，不懂日文、看不明白提示说明，就只能自己去慢慢摸索尝试了……另外，本作也在 WiiWare 上配信了 Wii 版。



▶玩家用《老子自己制造》做的《宝可梦》主题瞬间动作迷你游戏。



▼和系列以往不同，本作最大的乐趣是制作和分享。支持NDS主机之间的线下和线上的内容分享，以及NDS版和Wii版之间的内容分享。



▲一切都要自己动手

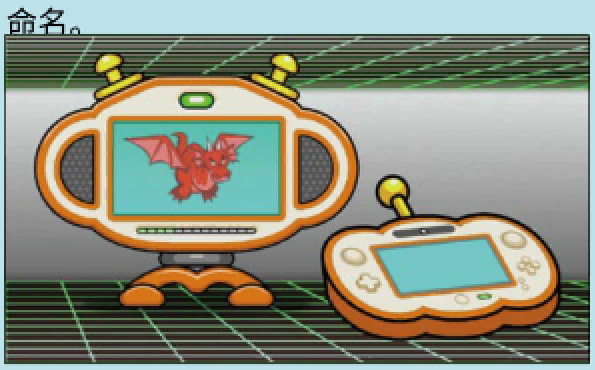
游戏与瓦力欧

平台：Wii U

发售时间：2013年3月28日



游戏的主角还是瓦力欧和他的小伙伴们，但平台进化到了任天堂的家用主机 Wii U，而这次最大的卖点，就是去探索并活用 Wii U Pad，包括了用 Pad 作为手柄、应用 Pad 的触摸功能、使用 Pad 当第二屏幕等等。而且支持的最大游戏人数多达 5 人——当然，每个人都要有自己的 Pad。和系列以往收录大量超短迷你游戏的形式不同，本作只有 16 款游戏，每款游戏也都有相当的长度，使得游戏玩起来和以往的连续快节奏感完全不同，因此本作虽然仍被划分进“《瓦力欧制造》系列”，但并没有以“瓦力欧制造”命名。


▲游戏里很像Wii U的新主机。


▲射箭游戏，用Pad来发射弓箭。


▲使用Pad来瞄准敌船的海战游戏。


▲艾什莉的游戏，结合Pad进行操作的横板游戏，音乐画面都有着浓郁的梦幻和哥特风格。



◀▼瓦力欧在游戏中的海盗造型，说起来瓦大叔当年做主角就是怼海盗起家的呢。

瓦力欧制造 豪华版

平台：3DS

发售日：预定2018年8月2日



时隔 5 年，“《瓦力欧制造》系列”的新作终于来了，而且是对应3DS版——在 3DS 几乎末期的时间里推出该作，感觉有点迟？其实也不然，毕竟 3DS 可以鼓捣出的花样玩法太多了。而更让人高兴的是，本作回归了以往的 5 秒钟“瞬间游戏”的风格，300 多款游戏既有以往的经典小游戏，也有全新的游戏。究竟会有何表现，还是很让人期待的。


▲熟悉的角色们将带来怎样的故事呢？



▲马力欧版的超人大战怪兽，系列以往的很多经典小游戏都会在本作中重生。


▲约会主题的迷你游戏，掌握好时机跳过石头才会迎来浪漫，否则……

其他相关游戏

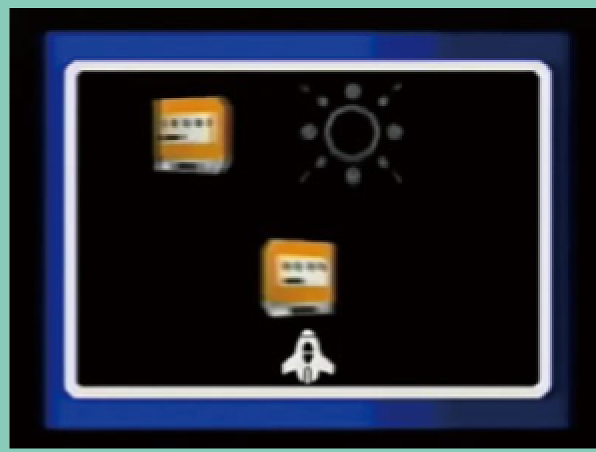
前面是“《瓦力欧制造》系列”作品的盘点，而下边的这些，则是与“《瓦力欧制造》系列”有关的其他作品，来看看有哪些。

●多边形工作室

这款游戏来自于64DD（N64磁碟机）的“《马力欧艺术家多边形工作室》系列”，是《瓦力欧制造》的原型，主角是一个方块（看着特别像NGC），在轻松的音乐中完成接连出现的迷你游戏，迷你游戏随机出现，8个游戏为一轮，每一轮之后，游戏的速度和难度都会增加。包括了棒球、迷宫、打苍蝇、赛车等8款游戏，并且都收录进了《瓦力欧制造》，当然里面的方块被替换成了《瓦力欧制造》中的角色。



▲传承到《瓦力欧制造》的音响界面。


▲有些游戏也传承到了《瓦力欧制造》中。

●《节奏天国》系列

“《瓦力欧制造》系列”的姊妹篇，同样是快节奏且非常有趣的内容、生活化的迷你游戏，但游戏内容是对玩家节奏感的考验。从GBA到3DS，游戏本身的节奏和乐趣也都不输于《瓦力欧制造》。


▲3DS版的《节奏天国》。

●鸟和豆子

游戏内的小游戏，也是系列首款作品中刺激瓦力欧同学开发游戏的热卖作品。共有两作，在NDSi上还作为数字版单独发售过。



▲游戏中热卖的就是这款游戏了。

●纸飞机

同样是《瓦力欧制造》中收录的小游戏，在NDSi上作为数字版单独发售——相比《鸟和豆子》，本作不仅意境上更胜一筹，一台NDS/3DS就能实现两人游戏的双人游戏模式也非常让人欲罢不能。



▲双人玩的话乐趣可不止两倍哦。

显然，从GBA开始，《瓦力欧制造》就开始在每个任天堂主机平台上发售，3DS版来得尽管有些晚，但终究还是来了，那么NS版会有吗？会怎样呢？期待和观望吧。



怀旧专题 FEATURE



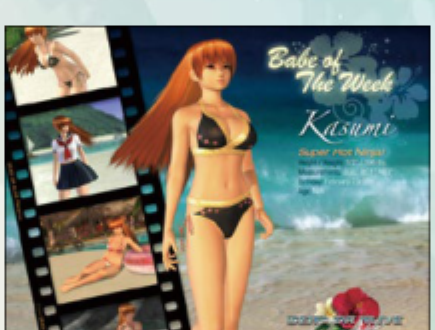
死或生 天堂

南国海岛的尴尬假期

文 aimerinter 编 苍穹 美编 01

“扒了蹦扒了蹦，扒了蹦扒了蹦”

当索饭们在 2016 年后终于夙愿得偿，可以沉浸在 PS4/PSV 独占的《死或生 极限沙滩排球 3》时，看着柔软引擎下女天狗、穗香的酥胸，听着桑岛法子、皆口裕子的娇嗔，我们的意淫……思绪不禁回到了 2010 年。那时智能手机还没有普及，国内很多玩家甚至不少非玩家仍在用着 PSP 看电影、读小说。2010 年 3 月 30 日，在这款可能是国内人气前无古人后无来者的掌机上，即将完全并入 Koei 的 Tecmo 推出了《死或生 天堂》（以下简称 DOAP）。作为一个看着比玩着爽的游戏系列，《死或生 极限沙滩排球》经历了首作 Xbox 独占、续作 X360 独占的时光后，索饭们终于能够随时随地地享受来自世界上最会捏妹子的两个公司的诚意作品了吗？



▲《DOAP》标题里并没有“Xtreme”的字样，这也和 PSP 很多作品的副标题都以 P 字母开头有一定关系。

X360 逆移植 PSP？还有这种操作？！

从板垣伴信执掌 Team Ninja 后，他对微软系主机的青睐人所共知，Xbox 和 X360 这两台微软的主机分别独占了《死或生 3》、《死或生 4》以及“《极限沙滩排球》系列”（以下简称《沙排》系列）的前两作。不过当 PSP 和 NDS 在 2004 年发售后，板垣伴信却一反常态地想在这两个用户年龄层较年轻的平台上推出“《沙排》系列”的作品。听起来有些天方夜谭，《DOAP》其实是 X360《沙排 2》的逆移植。其实在 2009 年，日本地区就推出过以 iPhone 和 iPod Touch 为平台的移动端游戏《DOA 女孩 黑杰克》。不过正如其名，该作只有“黑杰克”一种模式，操作的角色为霞，而荷官则是后来在《DOAP》作为隐藏角色出现的莉欧。但好景不长，由于霞的泳装过于暴露，因违反苹果商店“包含性内容”的规定，游戏于 2010 年 2 月惨遭下架。

与《沙排 2》相比，《DOAP》保留了全部 9 名角色：霞、蒂娜、瞳、海莲娜、雷芳、克里斯蒂、丽萨、心、绫音，还附赠了前文提到的红发妹子——莉欧，需在游戏的宾馆中收到扎克的“挑战道具”后去赌场和她赌黑杰克，手牌为黑杰克胜利时才能解锁。和如今“《DOA》系列”的精致脸庞不能相比，当年的这些女性角色曾被欧美媒体吐槽为“芭比娃娃脸”，不过能操纵着波涛汹涌的各国美女（玛丽萝丝小姐，你别伤心哈），在美丽的海岛上进行两周的假期生活还是挺让人心驰神往的。这样一款养眼、轻松的游戏，为何会被很多媒体（以欧美居多）标榜为雷作呢？



▲这泳装挺健康的啊……



机能不够，片头来凑?

由于 PSP 硬件性能不足，《DOAP》的海岛有如摄影棚里临时搭建的一般，远处的纸片山峦、如同水泥地的沙滩、随风不摇曳的热带植物、根本不会流动的死水，共同组成了每个舞台的背景。虽然有些玩家可能会说：我来看妹子的，和风景没关系吧？不过人总会审美疲劳的，当你排球打累了想领着妹子在海岛上逛逛时，如此没有互动感觉的背景只会让你早点领妹子回宾馆……单纯地休息一下。

虽然很多游戏公司包括引擎公司对物理引擎的研究都已经达到了着魔的地步，不过像 Tecmo 这样对女性身体物理引擎研究得如此透彻的，他们说自己第二估计没人敢称第一。《沙排 2》宣传的一大重点就是霞的酥胸会根据姿势和行动进行真实地摇动，这对于当时的玩（shen）家（shi）来说绝对是震撼性地视觉效果了。然而到了《DOAP》里，这个养眼的功能却夸张到极点，剧烈的摇动好像回到了《DOA1》的年代一般。不仅如此，妹子们曼妙的身体贴图时常会出现 PSP 游戏画面的共有毛病，就是被国内玩家戏称为“狗牙”的贴图瑕疵。在《沙排 2》中的一些有透明效果的泳装到了《DOAP》里也变成绝不透光的厚布，真是让人望眼欲穿。

在将 UMD 盘放入 PSP 启动游戏后，首先映入玩家眼帘的必定是招牌式的片头动画，等等……这片头我怎么看过？这不就是《沙排 2》片头的阉割版嘛！少了 1 分钟、还没有妹子们银铃般的笑声？片头的歌曲倒是换了，远没有那首著名的“扒了蹦”好听！标题画面出现后，一句日式英语袭来（欧美版本也是日配）：呆豆哦阿来不～啪拉呆死！（Dead Or Alive Paradise）



▲远处那是热带树木……还是西蓝花？

教练，我不想打排球!

在游戏性方面，《DOAP》阉割了《沙排 2》的部分内容，剔除了摩托艇、地盘大战和滑水这 3 种迷你游戏，而初始能够游玩的只有招牌的沙滩排球、泳池跳跃以及赌场的 4 种玩法：扑克、轮盘、黑杰克和老虎机。沙滩抢旗和撞屁屁则需要获得 50 和 100 个 Venus Clip（本作的动画影像）才能解锁。所以也怪不得欧美媒体会觉得游戏内容过少，因为他们可能根本不知道如何解锁这两种游戏模式……再加上本作的读盘时间有些冗长，很容易让人失去耐心。而且“《沙排》系列”的玩法可以说是十几年不换——选一名妹子到海岛，通过赠礼物和邀请游玩的方式增加好感度到一定程度后 CP 成功，然后度过两周悠闲的假期。系列最大的卖点依然是各式性感的泳装，在商店里可以用游戏中获得的钱购买，然而越暴露的泳装越难送出去，只有在好感度极高的情况下和你组队的妹子才能接受，假如被拒收的话还会降低好感度。所以游戏的流程就变成枯燥的“看上某人→组队打排球→送礼→没钱了就去赌→送泳装”这样的无限循环。游戏中共有 10 名妹子，组合方式总共有 45 种，所以假如想完美的话至少要打 45 周目，惊不惊喜？意不意外？作为游戏的主要模式——沙滩排球，Team Ninja 从来都没上心制作过，每个妹子的能力几乎相同，排球里的各种技战术也根本没有得到体现。即使有各色美女、不同泳装的视觉效果加成，单调重复的玩法也很快就会让人厌烦。



▲瞳的表情说明了一切：没完没了的扣杀。

后记

“《沙排》系列”在欧美的评价普遍不高，可能他们难以理解一个只看二次元妹子的游戏为何会被制作出来。而且在欧美女权维护者的视角来看《DOA》就是一款侮辱女性的游戏，这也导致了《沙排 3》无缘在欧美发售。如今 Team Ninja 在由早矢仕洋介掌门后踏上了一条不归路，那就是“妹子为主、游戏为辅”的邪道。《DOA5》各种版本的各种服装 DLC 掏空了玩家们的钱包，而“《沙排》系列”也走上了社交游戏的敛财道路。在去年年底于日本地区限定服务的端游《死或生 极限维纳斯假期》里，沙滩排球完全变成了模拟的比赛，玩家们只要不断氪金买泳装和其他妹子搞好关系，就能看到各种福利内容，可能这就是“《沙排》系列”的终极形态吧。



